
PS ONE: LA GRAN SORPRESA DE SONY
SUPERJUEGOS
GRUPO ZETA
Nº 99. JULIO 2000. 595 PTAS. 3,58 EUROS.
REGALO SUPLEMENTO ESPECIAL PLAYSTATION 2
TUROK 3
FRONT MISSION 3
POWER STONE 2
SILVER
PARASITE EVE 2 ¡TRADUCIDO AL CASTELLANO!
SUPLEMENTO INTERIOR SUPERTRUCOS
16 PAGINAS CON TODAS LAS CLAVES Y SECRETOS DE LOS MEJORES VIDEOJUEGOS DEL MOMENTO
JET SET RADIO
LA NUEVA GENERACION DREAMCAST
8 420565 037006
00099

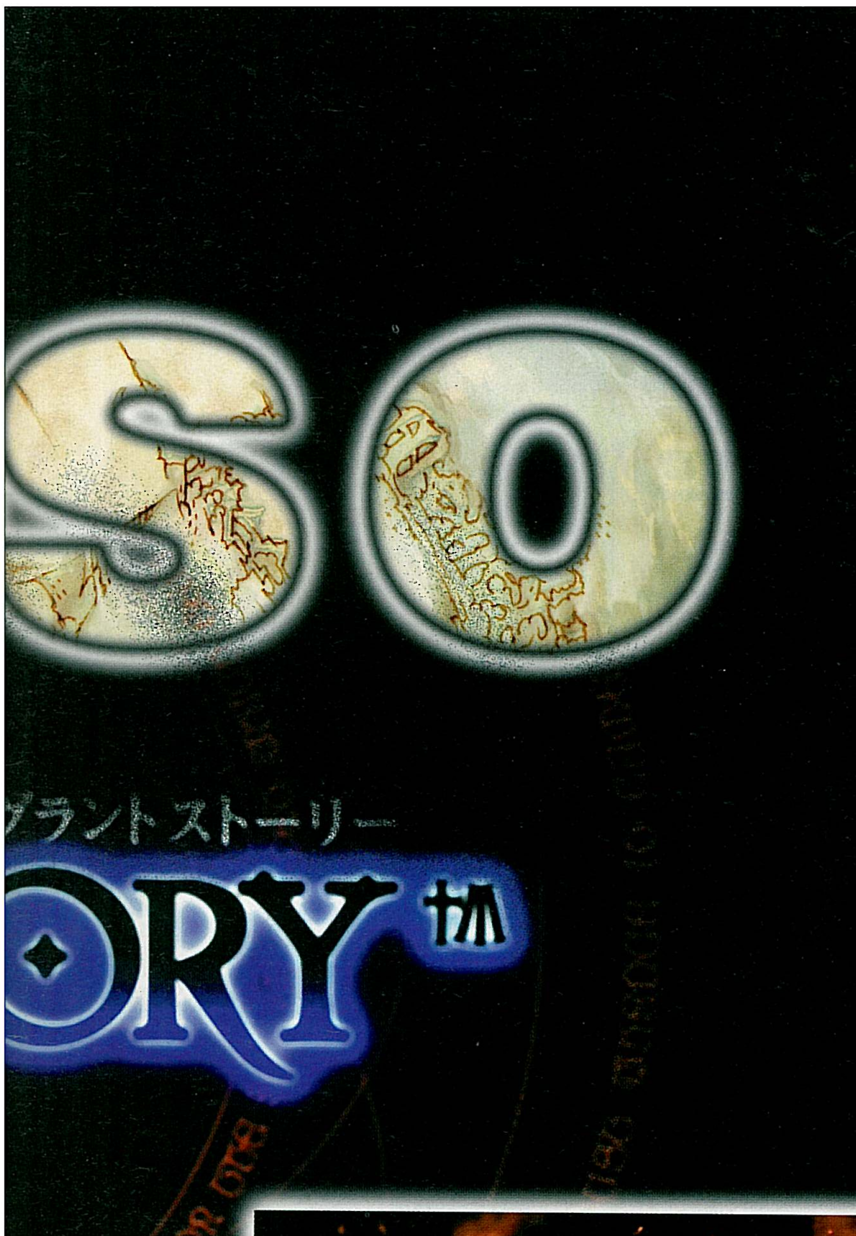


VAGRANT STO



40 JUEG

Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.



SQUARESOFT y SUPER JUEGOS te invitan a participar en este magnífico concurso. Si quieres entrar en el sorteo, contesta correctamente a la pregunta que figura en el cupón, y envíalo con todos tus datos (no se admitirán fotocopias) antes del 1 de Agosto a EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID. No olvides indicar en una esquina del sobre: «CONCURSO VAGRANT STORY»





SQUARESOFT

S VAGRANT STORY

En portada

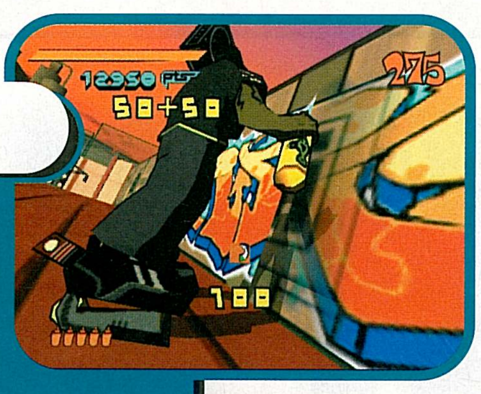
El mes de Julio siempre se ha caracterizado por la escasez de títulos, pero echando un vistazo al número que os hemos preparado, parece que este año la cosa ha cambiado notablemente, por lo menos en cuanto a lo que se prepara. JET SET RADIO encabeza el río de títulos que se acerca este mes a las páginas de SUPER JUEGOS. Un título con una concepción gráfica nunca vista hasta ahora y que pone de manifiesto el enorme potencial de las consolas de última generación. Otros temas importantes de este mes hacen referencia a títulos como PARASITE EVE 2, con traducción incluida al castellano, y títulos que prometen dar mucho que hablar en los próximos meses: TUROK 3, FRONT MISSION 3, POWER STONE 2 y SILVER. Un verano calentito con el que no parece imposible sucumbir al aburrimiento.

Super nuevo

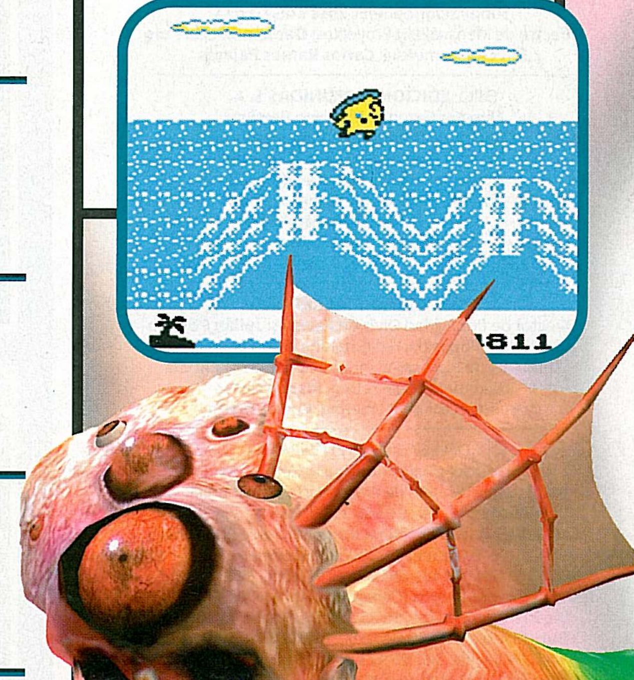


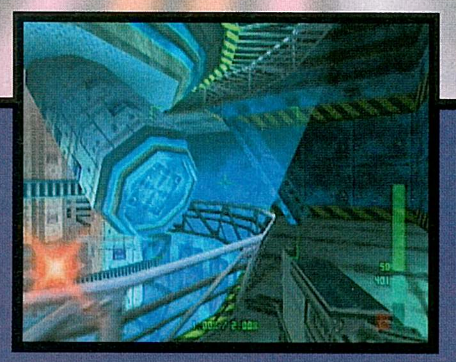


Secciones



A fondo







SUPERJUEGOS

GRUPO ZETA

Presidente: **Antonio Asensio**
Vicepresidente: **Francisco Matosas**
Consejero Delegado: **José Sanclemente**
Consejeros: **F. Javier López, John Gibbons y Antonio Asensio Mosbah**
Director de Publicaciones: **José Oneto**

Director: **Marcos García Reinoso**
Director de Arte: **Tomás Javier Pérez Rosado**
Redactor Jefe: **José Luis del Carpio Peris**
Edición: **Pepo del Carpio** y **Marcos García**
Redacción: **Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto, Roberto Serrano Martín y Belén Díez España** (maquetación)
Colaboradores: **Fco. Javier Bautista Martín, Javier Iturrioz, Lázaro Fernández,** y **Enrique Berrón** (tratamiento de imagen)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Secretaria de Redacción: **María de Frutos**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Teléfono: 91 586 33 00
E-Mail: **superjuegos@grupozeta.es**

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Subdirector General: **José Luis García**
Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Comercial: **Carlos Ramos Pajares**

Edita: **EDICIONES REUNIDAS S. A.**
Director Gerente: **Mariano Bartivas**
Director de Producción: **Javier Serrano**
Director Económico: **Félix P. Trujillo**
Director Financiero: **Ignacio García**
Jefe de Producción: **Angel Aranda**
Jefa de Personal: **Marily Angel**
Suscripciones: **Charo Muñoz**
(Teléfonos: 91 586 33 53/52 De 9-14 y 16-18 h.)

PUBLICIDAD Y MARKETING
Director de Publicidad División Revistas: **Julián Poveda**
Director de Publicidad en Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**
Subdirector de Marketing: **Carlos Bravo**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: José Miguel Rodríguez (Jefe de Equipo), Mar Lumbreras (Jefe de Publicidad). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Nuria Gómez (Jefe de Publicidad). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 2, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20
Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
EE. UU.: Publicitas/Globe Media. New York. Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99
Francia: M.S.I. Elizabeth Offergeld. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Reino Unido: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91
Paises Nórdicos: Lennart Axe & Associates. Halmstad. Tel.: 46 35 12 59 26
Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76
Suiza: Intermag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09
Japón: Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y Encuadernación: Altair-Quebecor. Ctra. N-IV a Seseña Km. 2,700. Seseña (Toledo)
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.
Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A. (capital), Bertran S.A.C. (interior)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 595 pesetas (incluido transporte)
Depósito Legal: B. 17.209-92
Printed in Spain

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)



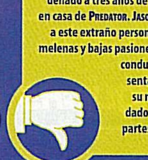


SUPER NUEVOS



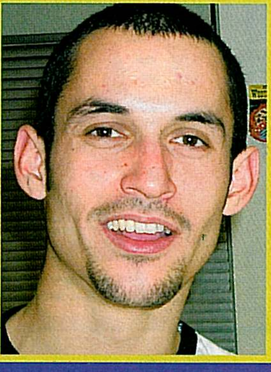
ANA «HALF-LIFE» MARQUEZ

EDAD: 23 AÑOS
PESO: EL SUFICIENTE
SEXO: LOS SABADOS
AFICIONES: SALIR EN LA TELE
FICHA DELICTIVA:
Empezó trabajando en el medio televisivo doblando a **Rafaela Aparicio** en las escenas de acción, en títulos de culto como «Sor Citröen y las 7 pulardas ninja». Tras renunciar a firmar la secuela, sintió que el periodismo era su auténtica vocación, y fue seleccionada por los altos mandos de **SUPER JUEGOS** para integrarse de inmediato en la redacción **ON LINE**.



JASON «YEISON» GARCIA

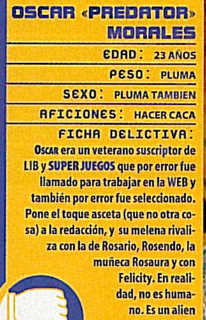
EDAD: 22 AÑOS
PESO: 150 KG CON LA MOTO
SEXO: CON PREDATOR
AFICIONES: CHILLAR
FICHA DELICTIVA:
El antiguo líder de los Argonautas, conocidos pandilleros mostoleños, abandonó la mala vida tras ser condenado a tres años de trabajo social en casa de **Predator**. **Jason** conoce bien a este extraño personaje, de largas melenas y bajas pasiones. No en vano conduce la moto sin sentarse, ya que si su mente ha olvidado a **Oscar**, otras partes de su cuerpo aún no...





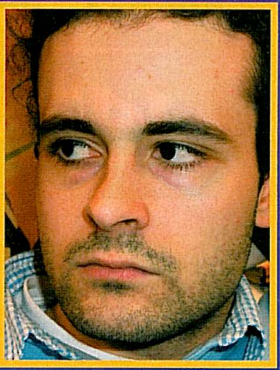
ISABEL «IXA» GARRIDO

EDAD: 25 AÑOS
PESO: EL IDEAL
SEXO: A VECES
AFICIONES: REIRSE
FICHA DELICTIVA:
Isabel pone el toque serio y profesional a la redacción. Proviene de otra revista de videojuegos, y se encargará de dominar al zoológico. Aunque nosotros sabemos su verdadero origen profesional... Tras su rostro afable se esconde nada menos que «La Española Roja», la inolvidable campeona de lucha libre por parejas de hecho. Dile algo feo y te hará una Doble Nelson.



OSCAR «PREDATOR» MORALES

EDAD: 23 AÑOS
PESO: PLUMA
SEXO: PLUMA TAMBIEN
AFICIONES: HACER CACA
FICHA DELICTIVA:
Oscar era un veterano suscriptor de LIB y **SUPER JUEGOS** que por error fue llamado para trabajar en la **WEB** y también por error fue seleccionado. Pone el toque asceta (que no otra cosa) a la redacción, y su melena rivaliza con la de Rosario, Rosendo, la muñeca Rosaura y con Felicity. En realidad, no es humano. Es un alien procedente del planeta Bujarrian-5.



FINAL ESPAÑOLA EN PARIS



La gran familia de **SUPER JUEGOS** da la bienvenida a cuatro nuevos hermanos que, junto con **DE LUCAR**, se encargarán de ir conformando lo que será la edición *On Line* de **SUPER JUEGOS**. En estas páginas os los presentamos y os contamos las aventuras y desventuras de su pasado. Si han llegado hasta aquí, es que algo malo han hecho...

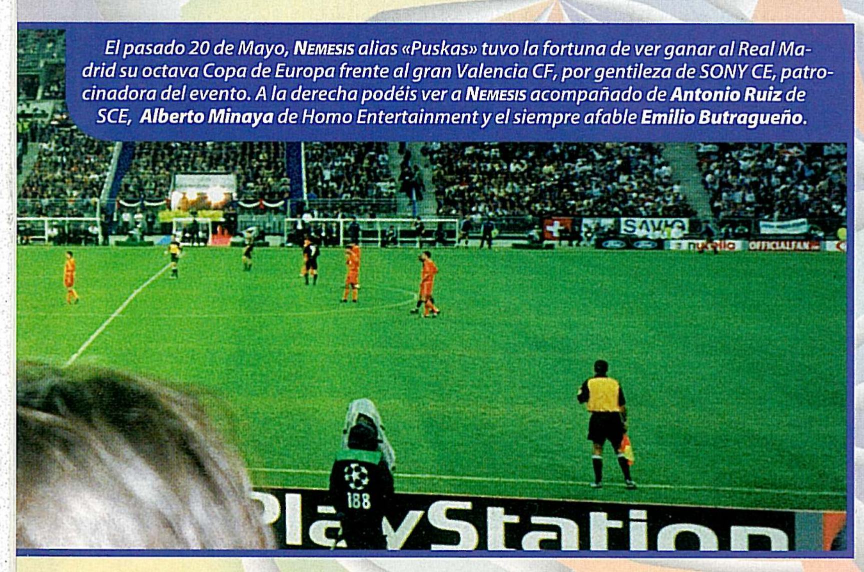
S A FONDO



1 PLANETA BUJARRIAN-5. *Nuestra guapísima **ANA** comete el craso error de abrir un email procedente de **OSCAR PREDATOR**. La holografía que se puede apreciar hace adivinar que el mensaje iba dirigido a **JASON**, su niño de las estrellas.*

2 WONDERBRAGA. *La cabra tira al monte. **PREDATOR** no fue toda su vida periodista... En un momento de despiste, arrebató la ropa interior de nuestro Director de Arte y se fue a las rebajas de SEPU con **DREMAYER**, el piloso estilista sideral.*

*El pasado 20 de Mayo, **NEMESIS** alias «Puskas» tuvo la fortuna de ver ganar al Real Madrid su octava Copa de Europa frente al gran Valencia CF, por gentileza de SONY CE, patrocinadora del evento. A la derecha podéis ver a **NEMESIS** acompañado de **Antonio Ruiz** de SCE, **Alberto Minaya** de Homo Entertainment y el siempre afable **Emilio Butragueño**.*



Editorial

Cuando llega el calor, el número de lanzamientos se enfría. Parece que las compañías se están preparando para la vuelta del periodo estival, que promete ser muy movidita. Os mantendremos al día.

MARCOS GARCIA

93, 94, 95, 96, 97, 98, 99 Y ...

Las casualidades han hecho que el número 100 de **SUPER JUEGOS** coincidiera con el mes de vacaciones por antonomasia, Agosto. Como adivinaréis, para los que mes a mes intentamos hacer esta revista un poco mejor que la anterior, supone todo un acontecimiento llegar a los 100 números sin faltar ni un solo mes a la cita. Hemos tenido momentos mejores y momentos peores, y aunque no dudo que algún mes no os ha gustado la revista tanto como otros, espero que vuestra valoración global sea positiva. La máxima que siempre hemos querido transmitiros es la ilusión. Ilusión por cada nuevo título que aparece, por las noticias de una nueva consola, por haber conseguido finalizar un juego y así ayudaros a hacer lo mismo, etc... El número que viene será especial como os digo para todos nosotros, y me gustaría que también lo fuera para vosotros, que mes a mes confiáis en la gente que hacemos **SUPER JUEGOS** y que sois los que realmente hacéis importante la revista.

Y también quiero daros la buena nueva de que **SUPER JUEGOS** pronto estará en **Internet**, en un ambicioso proyecto que pretende complementar toda la información que aparece en la revista. Nos adaptamos a las nuevas tecnologías en un momento especialmente importante por la próxima instauración de la llamada «tarifa plana», que sin duda hará que muchos de vosotros os decidáis a introduciros en el apasionante mundo de la «Red de Redes». Nuestra edición *On Line* estará íntimamente ligada a la versión «papel», e intentará manteneros al día de todo lo que ofrece el mundo del videojuego.



Paradójicamente, los meses de verano no son prolíficos en lanzamientos, pero sí lo son en cuanto a noticias. Este mes recogemos desde el nuevo patrocinio de SEGA al Deportivo de La Coruña, hasta la flamante y sorprendente consola *PSone* de SONY COMPUTER .




SEGA

SEGA PATROCINARÁ AL DEPORTIVO DE LA CORUÑA LA TEMPORADA 2000-2001

J. F.Cecillon (SEGA EUROPA), A. C. Lendoiro y J. A. Sánchez (SEGA ESPAÑA) mostrando las camisetas.

El acuerdo con el actual Campeón de Liga entrará en vigor el próximo 1 de Julio, fecha a partir de la cual los jugadores del club gallego lucirán el logotipo de *DREAMCAST* en todas sus equipaciones, incluida la diseñada para su participación en la **Champions League**. De esta forma, el **Deportivo de La Coruña** se une a los ingleses del **Arsenal F.C.**, a los franceses del **A.S. Saint-Etienne** y a los italianos de **U.C. Sampdoria**, que son los otros equipos europeos que lucirán en sus camisetas el logotipo de ***DC***.



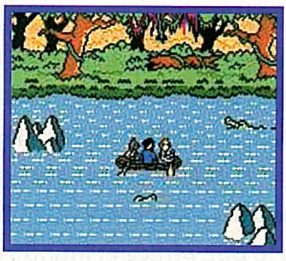


INFOGRAMES

DUKE NUKEM A FINALES DE AÑO Y TINTIN EN SEPTIEMBRE



Aunque ya disponemos de la carátula final del juego, los amantes de los *shoot´em-up* en perspectiva subjetiva tendrán que aguardar hasta finales de año para disfrutar con la última y más sugerente propuesta de la saga. Por otro lado, INFOGRAMES nos ha proporcionado las primeras pantallas de TINTIN: PRISIONERS OF THE SUN para ***GAME BOY COLOR***, desarrollado por BIT MANAGERS.

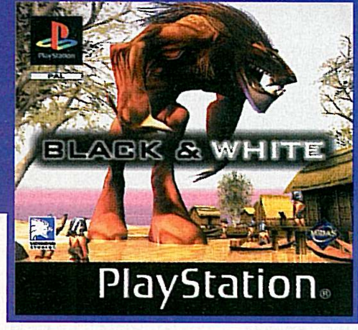
PROEIN

SYDNEY 2000 Y PROJECT EDEN

Estos son los nombres de dos nuevos títulos de EIDOS que distribuirá PROEINSA próximamente. El primero está centrado en el atletismo y cuenta con la licencia oficial de la inminente Olimpiada. Aparecerá en ***PLAYSTATION***, ***DREAMCAST***, ***NINTENDO 64*** y ***GAME BOY COLOR*** e incluirá 12 diferentes disciplinas. PROJECT EDEN ha sido desarrollado por los creadores de TOMB RAIDER y será una aventura en primera y tercera persona con mucha acción. Sólo para ***DREAMCAST***.



Nada menos que 12 pruebas de diferente índole se dan cita en SYDNEY 2000, el único juego con licencia oficial de las Olimpiadas.







ACCLAIM

BLACK & WHITE, ESTRATEGIA PARA EL MES DE DICIEMBRE

Aunque todavía restan bastantes meses, ACCLAIM quiere empezar a dar a conocer uno de los títulos más fuertes de su lista de lanzamientos. BLACK & WHITE ha sido convertido desde ***PC*** a ***PLAYSTATION*** por MIDAS INTERACTIVE ENTERTAINMENT. Para los que no os suene de nada, BLACK & WHITE es un juego de estrategia tipo POPULOUS, en el cual deberemos tomar el papel de una especie de Dios que determina y condiciona la evolución de varias civilizaciones. Gráficamente promete ser alucinante y, según los programadores, uno de los principales alicientes será el ir descubriendo la amplísima galería de monstruos.





KONAMI

BEATMANIA REVOLUCIONA EL CORTE INGLES

Los pasados 16 y 17 de Junio, en **El Corte Inglés** del Paseo de la Castellana de **Madrid**, KONAMI presentó al gran público su primer título musical para ***PLAYSTATION***, BEATMANIA. Como todos sabréis por los diferentes reportajes que os hemos ofrecido en estos últimos meses, BEATMANIA convertira a sus jugadores en auténticos *Disc Jockeys*, gracias a su sorprendente y original mecánica de juego. Una simpática azafata hizo las veces de anfitriona y explicó a todos los interesados la forma de jugar.





*Este es el aspecto del precioso stand que **El Corte Inglés** puso a disposición de KONAMI. **Adolfo**, de LOS 40 PRINCIPALES, nos hizo una crónica del evento.*



SONY COMPUTER

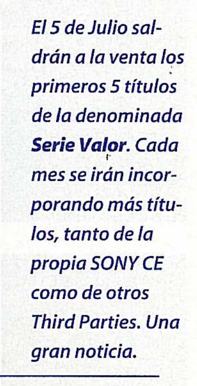
NUEVA PSone PARA OTOÑO Y ¡¡¡JUEGOS A 2.490 PESETAS!!!

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT nos ha sorprendido ese mes con varias noticias realmente interesantes. Lo que más nos ha llamado la atención ha sido el anuncio de la salida en **España**, incluso antes que ***PS2***, de su flamante ***PSone***. ***PSone*** es una especie de ***PlayStation*** de dimensiones reducidas que, además de ser totalmente compatible con los casi 900 títulos aparecidos en nuestro país para ***PSX***, tiene como principal novedad la posibilidad de conectarse a un teléfono móvil. Este adaptador permitirá recibir información, contenidos de todo tipo e intercambiar datos con otros usuarios. Además, si se conecta a un monitor LCD diseñado en exclusiva para la consola, podremos llevar el mundo de ***PlayStation*** a cualquier parte, incluso al coche si disponemos de un adaptador de corriente. Pesa 550 gramos y sus dimensiones en milímetros son de 193x38x144. El precio en **España** todavía es una incógnita, pero en **Japón** se estima que saldrá a unos 15.000 Yens (unas 25.000 pesetas).

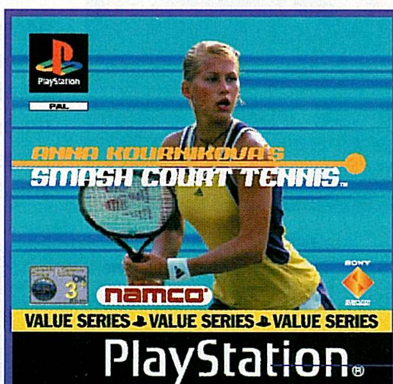
En otro orden de cosas, SCE ha anunciado una nueva serie de juegos más barata que la ***Platinum***. Su nombre es ***Serie Valor***, y pondrá a disposición de los usuarios varios juegos al sugerente precio de 2.490 pesetas. Los primeros en aparecer el próximo 5 de Julio serán Porsche Challenge, Ana Kournikova, Speed Freaks y El Quinto Elemento. Por último, en estas páginas podréis observar las primeras pantallas de dos nuevos juegos de la compañía, Team Buddies y Moto Racer World Tour, que próximamente os analizaremos.



*Este es el aspecto que presenta la nueva consola de SONY, la **PSone**. Su principal virtud estará en la posibilidad de intercomunicación entre usuarios.*







*El 5 de Julio saldrán a la venta los primeros 5 títulos de la denominada **Serie Valor**. Cada mes se irán incorporando más títulos, tanto de la propia SONY CE como de otros Third Parties. Una gran noticia.*





Team Buddies combina acción con grandis dosis de buen humor.







NOTICIAS GRUPO ZETA

ANTONIO FRANCO, JOSÉ ONETO Y JOSEP MARIA CASANOVAS, CONSEJEROS EDITORIALES, Y JOSE LUIS GOMEZ, DIRECTOR DE COORDINACION EDITORIAL Y DE COMUNICACION


JOSE SANCLEMENTE

MADRID, 30-05-00.- El Consejo de Administración del **Grupo Zeta** ha designado Consejeros Editoriales a los periodistas **Antonio Franco**, **José Oneto** y **Josep María Casanovas**, y ha nombrado Director de Coordinación Editorial al también periodista **José Luis Gómez**, que, además, será responsable del Departamento de Comunicación. **José Luis Gómez**, que es Director Editorial de la División de Prensa Diaria, a la que están adscritos once periódicos, asume también el resto de las divisiones del **Grupo Zeta** (Revistas, Libros y Audiovisuales). Con estas medidas adoptadas por el Consejero Delegado de **Zeta**, **José Sanclemente**, se pretende dotar al grupo de una mayor cohesión editorial y, a la vez, dar respuesta a los nuevos retos que plantea la producción de contenidos para prensa, radio, televisión e Internet. Junto a **José Sanclemente**, en el comité editorial que estudiará y desarrollará la estrategia del **Grupo Zeta** van a estar: **Antonio Franco**, Director de El Periódico de Catalunya; **José Oneto**; **José Luis Gómez**; **Josep María Casanovas**, Editor de Sport, y **Damián García Puig**, Director de Mensuales y Proyectos de la División de Revistas. En función de las circunstancias, también podrán formar parte del mencionado comité otros responsables de áreas y de medios del grupo.

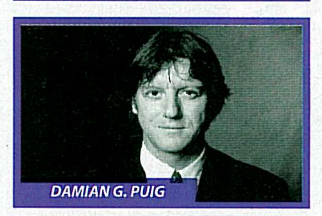
JOSE LUIS GOMEZ


JOSE ONETO

JOSEP M. CASANOVAS

Esta reorganización fue dada a conocer en un acto que presidió **Francisco Matosas**, Vicepresidente de **Zeta**, y a la que asistieron miembros del Consejo de Administración, Directores y Gerentes de todo el grupo, en el que trabajan más de dos mil personas. El Consejero Delegado anunció nuevos proyectos editoriales de **Zeta** en **España** y **América Latina**, reafirmó la independencia del grupo, compatible con posibles alianzas sectoriales, y alentó la cohesión interna, tanto en materia de organización como de línea editorial.

Creado en 1976, el grupo que preside **Antonio Asensio** está formado por más de 50 empresas del sector de la comunicación, de las que dependen 45 publicaciones, entre ellas El Periódico de Catalunya, Sport, Tiempo e Interviú. En conjunto facturan unos 70.000 millones de pesetas.

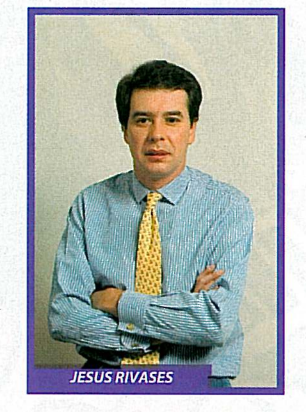

DAMIAN G. PUIG


ANTONIO FRANCO



JESUS RIVASES, NUEVO DIRECTOR DE LA REVISTA TIEMPO

El Consejero Delegado de **Grupo Zeta**, **José Sanclemente**, ha nombrado Director de la revista Tiempo al periodista **Jesús Rivasés Cabarrús**, un profesional muy vinculado al grupo que preside **Antonio Asensio**. **Jesús Rivasés** sustituye a **Agustín Valladolid**, quien deja la dirección de la revista Tiempo a petición propia para afrontar nuevos proyectos profesionales, aunque seguirá colaborando con medios del grupo. **Valladolid** ha ocupado en los últimos años, a plena satisfacción, distintos puestos de responsabilidad en **Zeta**: Director de la agencia de noticias OTR/Press, Director de Coordinación Editorial, Director de Interviú y, desde agosto de 1999, Director de Tiempo. El **Grupo Zeta** seguirá apostando por un proyecto que **Agustín Valladolid** ha revitalizado y que a partir de ahora impulsará **Jesús Rivasés**.


JESUS RIVASES

LAS REVISTAS, INFRAUTILIZADAS PARA LA PUBLICIDAD

Los medios de comunicación escritos están «infravalorados e infrautilizados», según un informe sobre la eficacia publicitaria de los medios impresos difundido por la **Asociación de Revistas de Información** (ARI) y editado por la **Federación Internacional de Prensa Periódica** (FIPP). El informe señala las ventajas del efecto multiplicador que supone combinar la publicidad en medios escritos y en televisión, ya que estas campañas son más eficaces que las que únicamente usan la televisión como soporte. Entre otras ventajas de las revistas, cabe destacar el tiempo de exposición al mensaje publicitario. El lector puede deternerse en un anuncio impreso todo el tiempo que capte su atención, y puede volver a él cuantas veces quiera. Un telespectador, en cambio, no tiene la opción de aumentar el lapso de tiempo que está expuesto a cada spot.



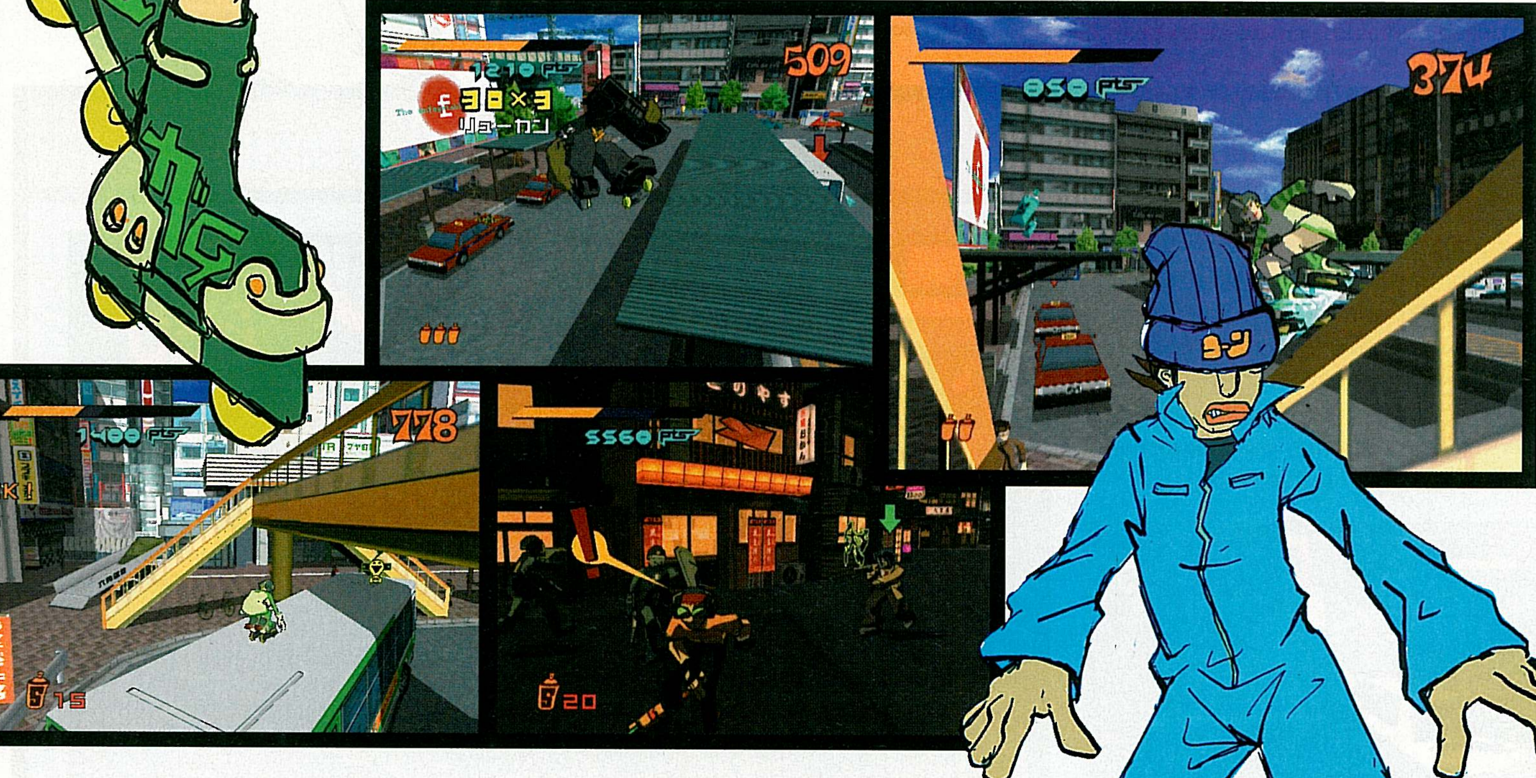

GRANUJAS
a todo ritmo
英会話
VIVA



Jet Set Radio



SEGA sorprende de nuevo a propios y extraños con una creación que poco tiene que ver con todo lo visto hasta ahora. La mejor forma de definirla sería denominándola como una mezcla entre la velocidad y el impresionante aspecto visual de CRAZY TAXI, y la jugabilidad y total libertad de acción de TONY HAWK'S SKATEBOARDING. Pinta los escaparates y los coches de una gran ciudad, «grinda» todas las paredes y barandillas que se pongan en tu camino y escapa de la policía. Así es JET SET RADIO.



Sólo una emisora de radio pirata, **JET SET RADIO**, puede impulsar a la juventud de Tokyoto a rebelarse contra el sistema e imponer sus propias leyes. El yugo policial al que están sometidos los jovenes en dicha ciudad les ha obligado a formar sus propias bandas, denominadas *Rudees*, a enfrentarse los unos a los otros y a marcar sus territorios a base de *graffitis*, algo ilegal en Tokyoto, ya que pueden llegar a afectar la cerrada mentalidad de sus habitantes. Montado sobre unos *Super Jet Blade Shoes* (patines en línea mejorados), tu objetivo será pasearte por los tres grandes territorios en los que se divide Tokyoto, enfrentarte a las bandas de cada uno de ellos y, cómo no, adornar tejados, vehículos, escaparates y demás superficies con tus *graffitis*. Si el argumento de **JET SET RADIO** es original, más aún es el conjunto gráfico y jugable que conforma el nuevo título de SEGA. Como podéis apreciar por las pantallas, pese a que el aspecto de los escenarios resulta similar al de CRAZY TAXI, éstos son mucho más detallados y se mueven con una mayor suavidad. Deambulando por las calles de Tokyoto nos encontraremos con todo tipo de gente que se apartará a nuestro paso, vehículos de diferentes tamaños que servirán de lienzo para nues-

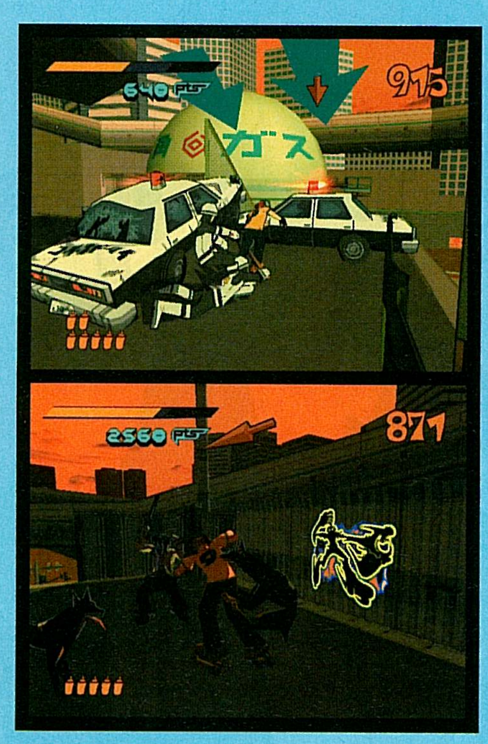
tro *graffiti* o de ariete para nuestro cuerpo, y cientos de elementos que conforman el mobiliario urbano y que servirán como complemento a nuestra habilidad patinando, como barandillas, tejados, rampas e incluso una casa en uno de los escenarios, la cual podremos allanar y destruir casi por completo, arremetiendo contra las paredes prefabricadas y tirando todos los objetos que se encuentran dentro de ella (televisor, radiocassette, etc). Lo más llamativo del apartado visual es el modo en el que están creados y mostrados casi todos los elementos gráficos, como si de una película de dibujos animados se tratase. Dicha técnica gráfica, denominada *Toon Shading* o *Cell Shading* (aunque SEGA la ha rebautizado como *Manga Dimension*), ha sido utilizada también en juegos como WACKY RACES (***DC***) o TVDJ (***PLAYSTATION 2***), y consiste en ocultar los vértices de los polí-



Las posibilidades acrobáticas de las calles de Tokyoto son interminables. Podremos «grindar» sobre casi todas las superficies estrechas.

Las fuerzas policiales de Tokyoto

Si tardamos demasiado en pintar toda la zona en la que nos encontremos, el agente Onishima y sus torpes subordinados correrán tras nosotros hasta darnos caza y acabar con nosotros a base de porrazos. En las fases más avanzadas nos enfrentaremos a antidisturbios e incluso tanques de la policía.





La acción transcurre en la ciudad de Tokyoto, que guarda muchos parecidos con el Tokio de verdad. La ambientación de los escenarios es soberbia

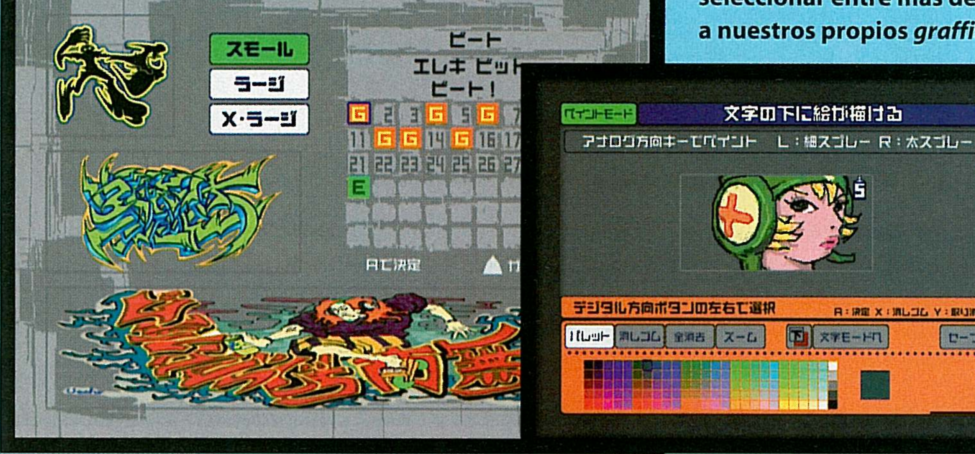






Diseña tus graffitis

Una de las opciones más interesantes de Jet Set Radio es la posibilidad de crear nuestros propios *graffitis*. El mini-diseñador gráfico te permitirá dibujar a mano alzada con diferentes grosores de *spray*, incluir 26 tonalidades diferentes en cada uno de los diseños o seleccionar entre más de 40 texturas diferentes para aplicarlas a nuestros propios *graffitis*.





Podremos pintar nuestros diseños o «implantarles» una textura prediseñada.



Mientras realizamos un grind o un flip tendremos la posibilidad de pintar cualquier zona designada para ello. A la izquierda, uno de los helicópteros del agente Onishi intenta acabar con Beat a base de «misilazos».



gonos utilizando en ellos los mismos colores de las texturas que los rodean, y dotando al personaje en cuestión de un aura de color negro para resaltarlo sobre el fondo. Al igual que en Wacky Races, el efecto *Manga Dimension* convierte a **Jet Set Radio** en una película de dibujos animados sobre la que tenemos control. Pero, ¿qué sería de un título de calidad gráfica nunca vista si la jugabilidad no estuviéra a su altura? En esta ocasión, la jugabilidad de **Jet Set Radio** no sólo está a la altura del apartado gráfico, sino que lo supera con creces. Lo más parecido a

Jet Set Radio en este aspecto es Tony Hawk's Skateboarding, ya que la característica más significativa de ambos es la posibilidad de movernos por cualquier lugar del mapeado y utilizar cualquier elemento que haya en él para realizar *grinds*, saltos y cualquier tipo de acrobacia. Podremos, por ejemplo, subirnos por unas escaleras (los patines producen ese característico sonido al subir los peldaños) hasta una especie de puente sobre la carretera, coger velocidad para saltar a la barandilla del puente y «grindarla», seguir por ella hasta bajar de nuevo por la zona de las escaleras, saltar del pasamanos antes de llegar al suelo, realizar una acrobacia en el aire, caer a una valla de protección y continuar el *grind* (golpeando los carteles publicitarios que están a uno de los lados) y antes de bajar realizar un *flip* o cualquier otro truco, pintar con nuestro *spray* los dos coches que se encuentran en el lado opuesto a los carteles... Impresionante. Lo de realizar los *graf-*

Las calles de Tokyoto



La ciudad de Tokyoto está dividida en tres grandes territorios diferentes: Benten, Shibuya y Kogane. Cada uno de ellos está gobernado por una de las pandillas de Rudees. Nuestra tarea consistirá en marcar los territorios de las pandillas «enemigas» y competir con ellos en carreras de patines. Resulta evidente que la ciudad de Tokyoto es tremendamente parecida al verdadero Tokio.

En Jet Set Radio nos convertiremos en auténticos macarras de barrio, con los patines y sprays de aliados

Al comienzo de la partida tendremos la oportunidad de seleccionar entre Beat, Gum y Corn. Más tarde podremos elegir a Combo (el gigante del cassette) y hasta 8 personajes secretos más.

El apartado gráfico de **Jet Set Radio** *es, sin lugar a dudas, lo más llamativo del título de SEGA. En cuanto juegas la primera partida, el aspecto gráfico pasa a un segundo plano y la tremenda jugabilidad que atesora cobra total protagonismo.*

fitis es otra historia. Dicha acción es la principal a realizar (aunque en algunas fases tendremos que competir en una carrera frente a alguno de los miembros de las bandas rivales), y consta de dos fases: la recolección de botes de *spray* (repartidos por todo el escenario) y el posterior gasto de dichos botes en la creación de *graffitis* sobre cualquier superficie, incluyendo coches, tejados y escaparates. Dependiendo de la zona en la que pintemos, el *graffiti* tendrá tres proporciones diferentes: pequeño, mediano y grande, y cada uno de ellos gastará una cantidad diferente de *spray*. Además, para realizar el *graffiti* grande tendremos que ejecutar una especie de movimiento especial con el *stick* analógico, girándolo de arriba a abajo pasando por uno de los lados o realizando circunferencias. Otro de los detalles interesantes de **Jet Set Radio** es la posibilidad de crear nuestros propios *graffitis* (explicado en

Beat, en plena carrera contra uno de los componentes de la banda Poison Jam (de Kogane).



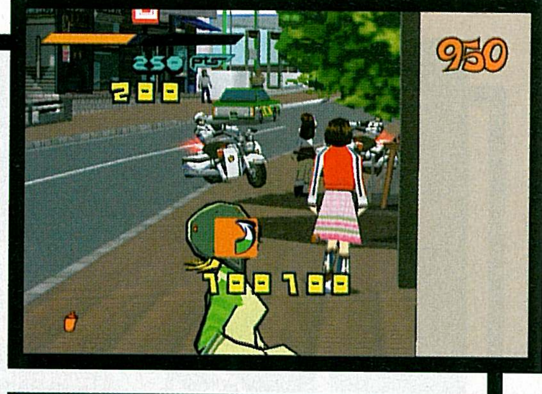







Rómpete la crisma





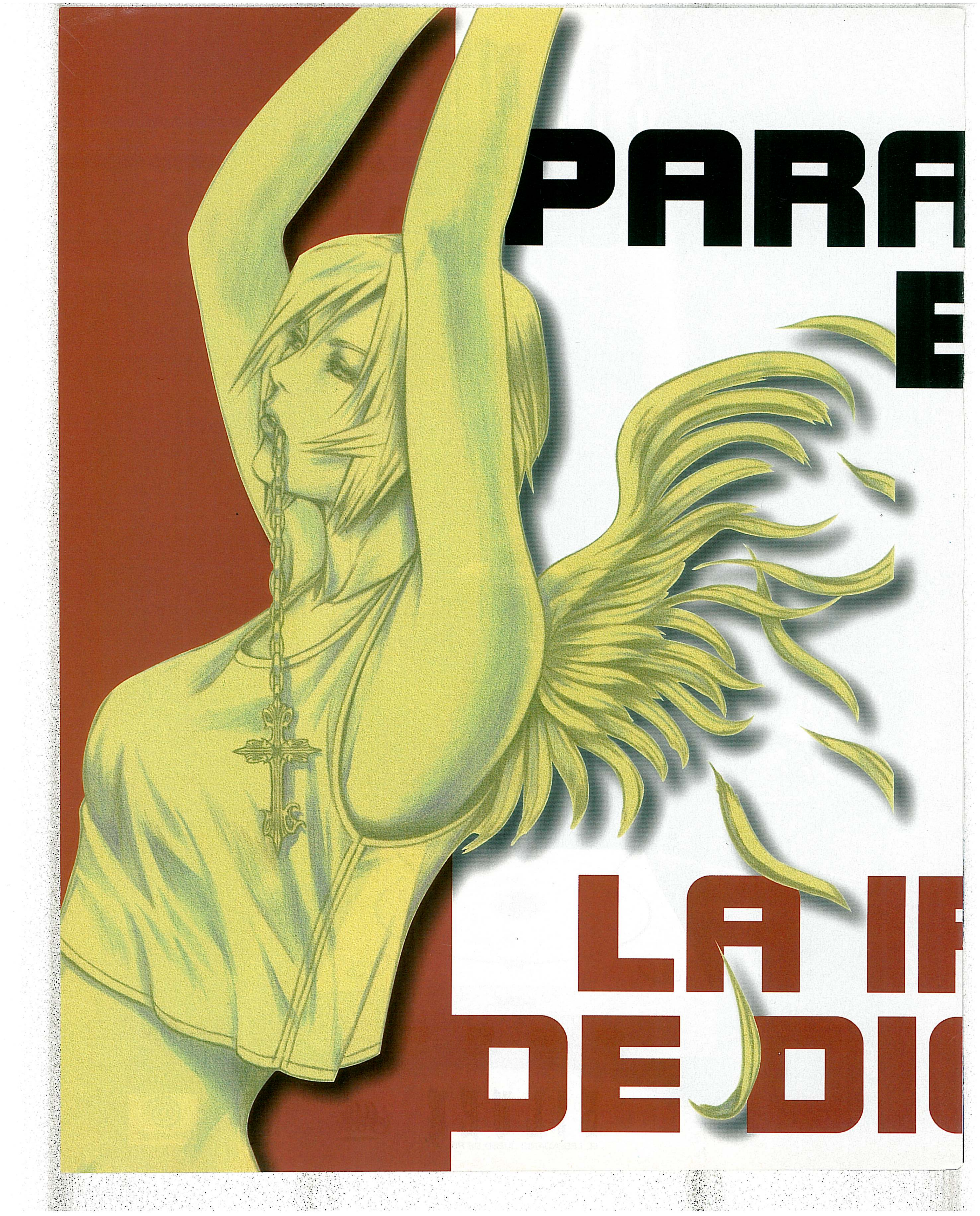




La mejor manera de ganar puntos es marcar con nuestros *graffitis* toda la ciudad, pero realizar diferentes *grinds* y acrobacias también elevará nuestra puntuación. Podremos «grindar» de varias maneras diferentes (de espaldas, con los pies cruzados, etc.) sobre cualquier superficie estrecha y realizar acrobacias como *flips*, o *grabs* como el ya típico *method*, el *tombee*, etc.



uno de los cuadros) e intercambiarlo con otros usuarios a través de **Internet** (al menos en **Japón**). Si somos demasiado lentos pintando todas las zonas «marcadas» del escenario en el que nos encontremos, aparecerá el agente Onishima (un Colombo venido a menos) con su ejercito de torpones policías. Si consiguen atraparnos, nos molerán a palos y se engancharán a nuestro cuerpo, entorpeciéndonos el movimiento y restándonos energía. A medida que pasemos niveles, las fuerzas policiales aumentarán en número y en efectividad, pasando de un ejercito de torpes policías armados con porras, a antidisturbios con escudo y lanzagranadas de humo y sus flamantes refuerzos aéreos (helicópteros). Poco más se nos queda en el tintero, aunque si hay algo, no os preocupéis, ya que el mes que viene daremos buena cuenta de la versión final japonesa. ➾ DOC

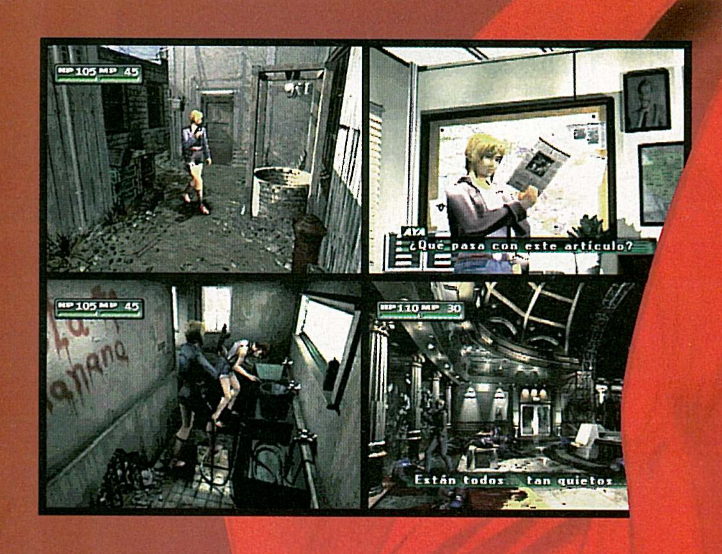

PARA
E
LA I
DE DI

SITE EVE II



Como un **castigo divino**, las mitocondrias se están revelando dentro del cuerpo humano. Estos **parásitos** celulares han despertado de su **letargo** convirtiéndose en una plaga que amenaza con **exterminar** a la especie humana. **Aya Brea**, tras el caso Manhattan, tiene que enfrentarse de nuevo a este **horror** y a los **misteriosos** hechos que rodean su incierto pasado.

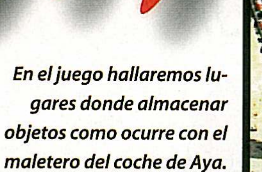
RA
OS





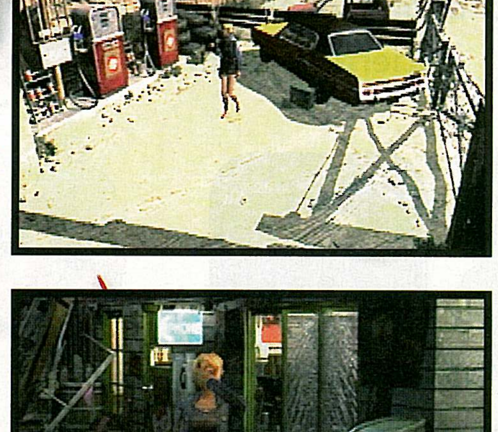
Ruper Broderick es uno de los compañeros de Aya en el grupo de fuerzas especiales MIST. Su odio hacia las criaturas mitocondriales es lo único que le da fuerzas para continuar vivo.

La bella agente del FBI, Aya Brea, ha cambiado las desoladas calles de Nueva York por las cálidas costas de Los Angeles. Allí, tres años después, continúa con su tarea en el grupo MIST: eliminar las aberraciones que arrasaron Manhattan y que continúan extendiéndose por todo el país. Lo que no podía esperar Aya es que en una de sus misiones rutinarias fuera a toparse con un nuevo nido de bestias que le iba a conducir inevitablemente a un enfrentamiento tan dramático como en su primera aventura. Más o menos así comienza la secuela de Parasite Eve, cuando el día 4 de Septiembre del 2000, Aya Brea va a investigar la aparición de NMC en la Akropolis Tower de los Angeles. La primera sorpresa será encontrar a la protagonista rejuvenecida. Pero esto tiene una explicación, ya que todo se debe al efecto que las mitocondrias han producido en su organismo durante estos tres años. Y no es éste el único cambio que podemos apreciar en **Parasite Eve II**. El grupo desarrollador de SQUARE SOFT en **Osaka** ha dotado al juego de un nuevo estilo muy diferente del que presentaba la primera parte. La saga ha pasado de ser un *RPG* Cinemático a una Aventura Cinemática. Ahora los combates son mucho más dinámicos porque se ha eliminado el ATB, tiempo que tardaba Aya en estar lista para realizar el siguiente ataque, y sólo dependeremos del número de balas que pueda almacenar el arma seleccionada y del tiempo de recarga de energía PE que requieran las magias. Esto por una parte, porque también el aspecto del jue-

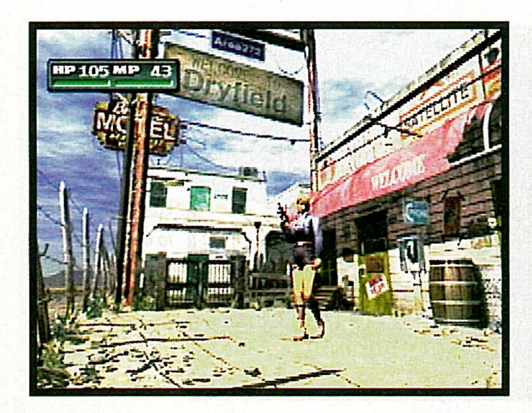


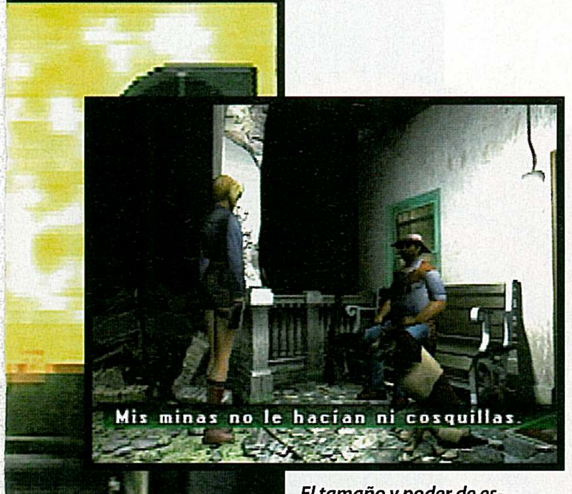
En el juego hallaremos lugares donde almacenar objetos como ocurre con el maletero del coche de Aya.





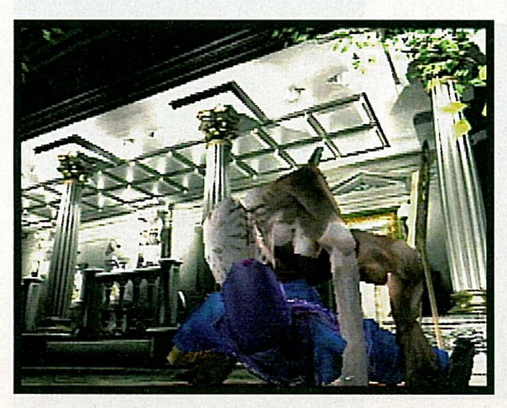






El tamaño y poder de este engendro resulta impresionante. Desde la secuencia CG que anuncia su llegada hasta que finalmente damos con sus huesos en el patio del hostal Bronco.





Entrenamiento

Puede que en algunos juegos los tutoriales sean un tostón y sea mucho más divertido hacerse con los mandos metido en acción. Sin embargo, en PARASITE EVE II contamos con un modo de entrenamiento que podría calificarse como un mini-juego dentro de la aventura. Además, resulta bastante aconsejable probarlo para aprender de una forma efectiva a eliminar a las criaturas mutantes. En la sala de tiro hallaremos cinco niveles de dificultad. El primero es un tutorial para aprender la mecánica de los combates con armas de fuego. Los dos siguientes servirán para comprobar lo que hemos aprendido, uno desde un punto fijo y el otro con Aya en movimiento. El cuarto explica como usar la energía PE, y el último es un simulador de batalla real.





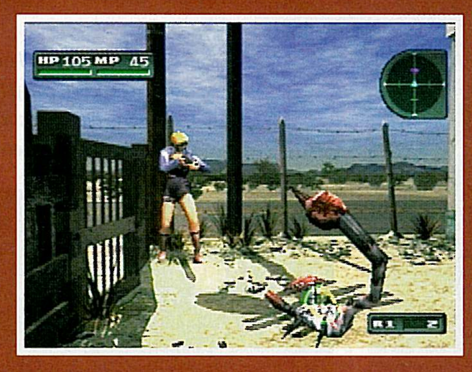
A sangre y fuego

He aquí porqué resulta interesante pasar por un período de entrenamiento. Las criaturas NMC que se encontrará Aya en su aventura no tendrá ninguna piedad a la hora de eliminarla. Las veremos de todos los tipos y condición, cada una con su patrón de ataque correspondiente. Desde pequeños monstruos que estallan



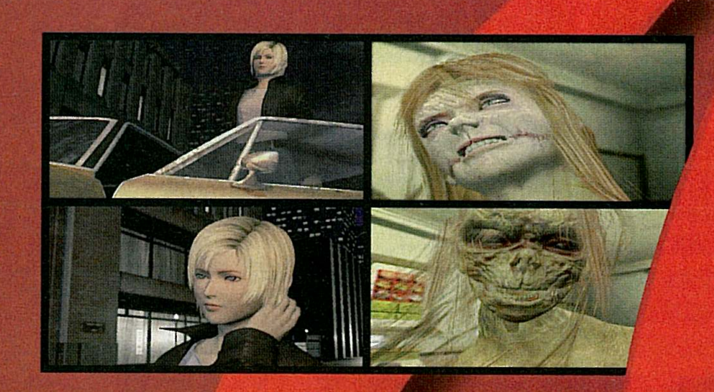








al morir, pasando por caballos deformes que embisten al sentir el peligro cerca para llegar finalmente a los apocalípticos jefes finales del juego. El primero, otro cazador de los seres que han mutado las mitocondrias, es sólo un aperitivo, porque será al final del segundo nivel cuando te estremezcas con los rugidos de la gran bestia («El señor farias», como es conocido en la redacción) y su puño demoledor.



go aporta su granito de arena para que se note el paso de *RPG* a aventura. Aya Brea no será un puntito perdido en el escenario, como sucedía en PARASITE EVE. Todos los escenarios prerrenderizados (al estilo RESIDENT EVIL) nos ofrecerán una perspectiva más cercana de la protagonista, junto a maravillosas localizaciones como el motel Bronco perdido en el Desierto de Mojave. Y la parte cinemática vuelve a convertirse en esta segunda entrega en un deleite para la vista, con secuencias que se han quedado grabadas en nuestras retinas, como la increíble mutación en el bar de Akropolis Tower o la sensual ducha de Aya Brea en el motel. A todo esto, hay que añadirle un apartado sonoro cuidado aunque siguen sin incluir voces. Y lo que resulta más importante en una aventura, el juego está siendo traducido totalmente al castellano (como podéis comprobar en algunas pantallas) para que disfrutemos plenamente con las peripecias de Aya Brea. Hay siete personajes en el juego y los diálogos son fundamentales para resolver los originales enigmas que SQUARE ha diseñado en **PARASITE EVE II**. En definitiva, un grandísimo título para ***PLAYSTATION*** que ya lleva 6 meses a la venta en **Japón** pero que todos esperamos con los brazos abiertos. La fecha de lanzamiento en **Europa** está prevista para Septiembre. **R. DREAMER**





Igual que en el primer PARASITE EVE, los teléfonos serán nuestro único medio de conectar con los compañeros en la oficina central, y de paso poder grabar nuestros progresos en el juego.



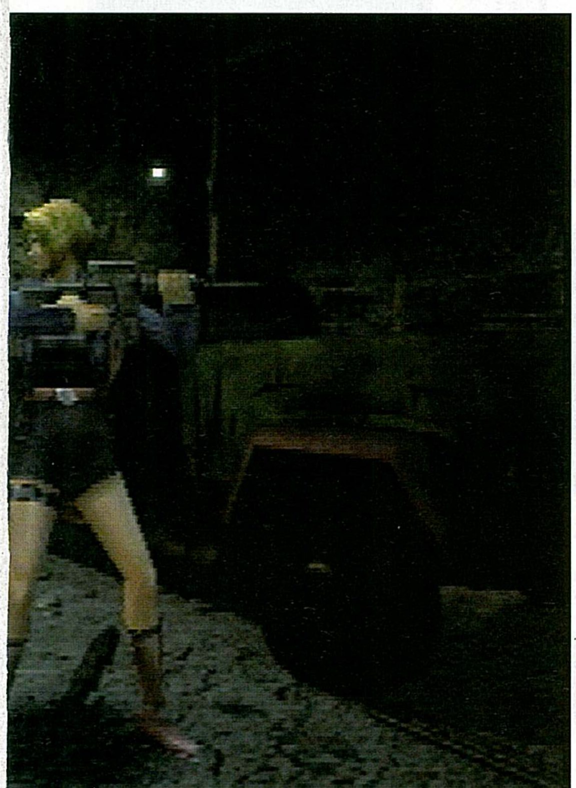




La excelente ambientación y argumento de PARASITE EVE, con jefes finales de órdago y maravillosas secuencias FMV, han sido mejorados en esta segunda parte.







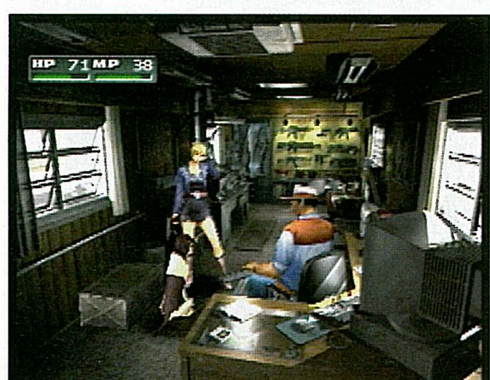


Arsenal

Si el primer PARASITE EVE ya contaba con un catálogo repleto de armas, en la segunda parte hallaremos una mayor variedad. Y hay que pensarse muy bien las armas adecuadas para cada combate. Cada una cuenta con un radio de acción y una potencia diferente. De poco servirá gastar balas de gran calibre contra criaturas débiles si después tenemos que enfrentarnos a un jefe final. Además, algunas armas admiten complementos que les permitirán almacenar más balas o añadir otras a su estructura, como ocurre con la bayoneta en el M16.







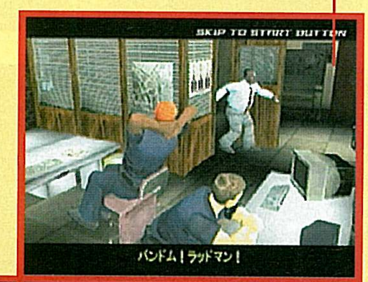
Con estilo: Tetsuya Nomura

El apartado artístico de PARASITE EVE II nos regala impactantes escenas CG, de las mejores que hemos visto hasta el momento, unos personajes estilizados que superan con creces al primer capítulo de la saga y unos escenarios (sobre todo el motel del desierto de Mojave) de los que quitan el hipo. Gran parte de culpa de que PARASITE EVE II haga gala de un apartado gráfico tan impresionante, la tiene el ilustrador de SQUARE **Tetsuya Nomura.** Ya participó en el diseño de PARASITE EVE, aunque entre sus trabajos anteriores hayamos joyas como FINAL FANTASY VII, BRAVE FENCER MUSASHIDEN y FINAL FANTASY VIII. Este genio está involucrado ahora en un nuevo proyecto de la compañía, uno de los juegos más esperados para *PS2*: THE BOUNCER.



Quizá a algunos les suene esta saga más por el nombre de FELONY 11-79 que por el de RUNABOUT, pero el caso es que llega a *DREAMCAST* un juego de coches muy en la línea de DRIVER, que tiene en la amplísima y original oferta de vehículos su principal aliciente. Desde un tanque o un autobús, hasta una vespa o incluso ¡un cerdo!

Cada escenario cuenta con sus secuencias de introducción y sus imágenes fijas. La verdad es que éstas son bastante pobres.









Dreamcast

SUPER RUNA



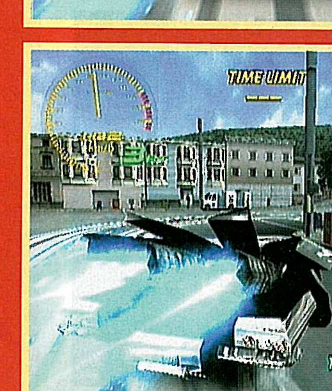


Casi todo se puede destrozar, excepto las farolas, que inexplicablemente las atravesamos sin daño alguno.



Men In Black

Una de las grandes sorpresas de este juego, y oculta como uno de los coches secretos, es el artilugio móvil denominado BIM (las siglas de MEN IN BLACK al revés). Como os imaginaréis, se trata de una réplica del coche que **Will Smith** y **Tommy Lee Jones** llevaban en la peli, con su galería de reactores oculta bajo la carrocería. Una bala de 1000 caballos de potencia.



BOUT

Estamos ante uno de esos juegos que, si no te lo juegas hasta el final y vas sacando los secretos, sería candidato ideal para tirarlo a la cabeza de quien te lo ha vendido. Y es que **Super Runabout** adolece de todo lo que se puede y debe exigir a cualquier juego que corra bajo el *hardware* de la cada día mejor ***Dreamcast***. De hecho, si sólo viéramos el juego nadie dudaría que estamos ante un juego de ***PlayStation***, y encima no de los mejores. A pesar de que tiene buenos detalles, que el mapeado es bastante grande y que prácticamente toda la ciudad por donde discurre se puede destrozar, resulta imperdonable que un juego para ***Dreamcast*** tenga la misma sensación de velocidad de una bicicleta de paseo. Y lo peor de todo es que el control y el comportamiento de los vehículos es casi ridículo, con aceleraciones pobres y giros casi inexistentes a velocidades medias, que harán que el empotre en edificios sea toda una constante. Pero eso ocurre en las primeras horas de juego, y con los vehículos que en un principio tenemos a nuestra disposición. En cuando vamos abriendo niveles y obteniendo coches extra todos esos defectos se van solapando. De esta manera, y aunque el problema de los giros, de polígonos que se superponen y de dinámicas de movimientos pobres permanece constante, el juego se hace realmente divertido cuando nos ponemos a los mandos de los vehículos más variados que jamás habíamos imaginado poder conducir. **Super Runabout** es una especie de Driver, en el que deberemos seleccionar entre dos escenarios y más tarde acometer todas las misiones que se nos propongan. De esta manera podemos ser los buenos o los malos, y nuestros objetivos podrán ser desde desactivar bombas dispersas por los mapeados hasta liberar a criminales entrando con lo que estemos conduciendo hasta la celda. Tanques, camiones de basura, autobuses, motos, todo tipo de coches o hasta un cerdo podrán conducirse. Es en eso donde radica su encanto. **THE SCOPE**

SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	CLIMAX
PROGRAMADOR	CLIMAX





Además de todo tipo de vehículos, podréis divertiros con un hilarante Némesis bellotero.





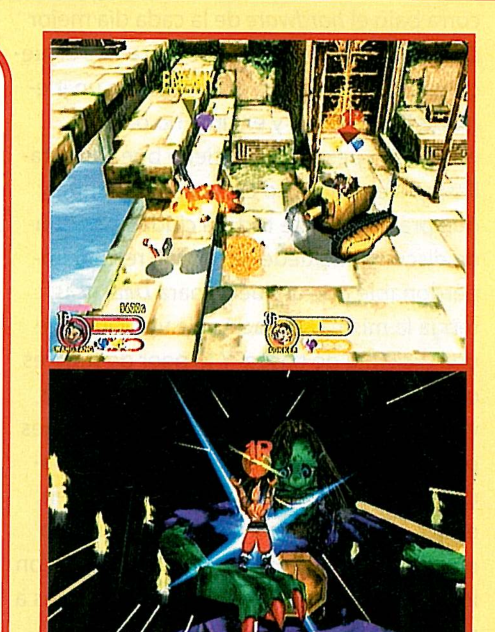








Dejando atrás el aspecto «experimental» de la primera entrega, los chicos de CAPCOM han logrado consagrar POWER STONE como una gran saga con esta impresionante secuela. La palabra que definiría a la perfección a POWER STONE 2 es «evolución». El título sigue los mismos esquemas, pero todos y cada uno de sus elementos gráficos y jugables han sido vastamente mejorados.



Este que veis aquí no es R. DREAMER nada más levantarse, es Dr. Erode, el Final Boss del juego. Su punto débil es su gran corazón, el mismo que el de nuestro barbudo compañero.

En esto de los videojuegos, la novedad puede desembocar en el más absoluto de los olvidos (dependiendo de la calidad) o el éxito más impresionante, algo que no llegó a ocurir del todo con el primer POWER STONE en **España**, pero lo cual os aseguramos ocurrirá tras la aparición de esta impresionante segunda parte. **POWER STONE 2** sigue las pautas impuestas por la primera entrega, pero potencia aspectos como los escenarios, que ven aumentada su extensión y su nivel de interacción e introduce suculentas novedades como el divertido modo para cuatro jugadores simultáneos. El manejo de los personajes es lo único que se ha mantenido prácticamente inalterado, aunque se ha simplificado su manejo sustituyendo la patada por el botón «acción», el cual nos permitirá agarrar a los oponentes y recoger cualquier objeto o elemento del escenario sin necesidad de pulsar puño+patada simultáneamente. Lo más impresionante de **POWER STONE 2** son sus escenarios, los cuales son mucho más extensos que los de la primera entrega y poseen elementos jugables, como una gigantesca piedra que nos perseguirá al estílo INDIANA JONES en el escenario de las catacumbas, un incendio del cual tendremos que escapar en el escenario de **Japón** o la posibilidad de utilizar los cañones anti-aéreos del escenario de los submarinos. Los modos de juego también han sufrido incorporaciones, ya que además del típico modo *Arcade* (4 jugadores simultáneos), se han añadido modos como el *Basic* (uno contra uno), el *Original* (una especie de Team VS Battle) o el *Adventure* (explicado bajo estas líneas). Al igual que en el anterior título de CAPCOM, MARVEL VS CAPCOM 2, POWER **STONE 2** da la posibilidad (a los japoneses, claro) de jugar a través de **Internet** y de conectar la *Visual Memory* a la recreativa para desvelar nuevos personajes y extras. **DOC**

SUPER Information

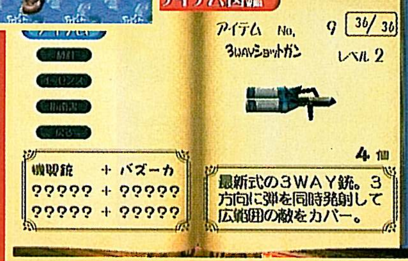
FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	CAPCOM
PROGRAMADOR	CAPCOM



POWER STO

Adventure. En esta modalidad nuestro objetivo no sólo consistirá en destruir al *Final Boss*, el Dr. Erode, ya que tendremos que conseguir el mayor número de puntos. Dichos puntos serán canjeados después por nuevos objetos, armas y *trading cards* en la *Item Shop*, tienda regentada por Mel. Este no será el único modo de conseguir nuevos objetos, ya que, en la misma *Item Shop*, tendremos la posibilidad de mezclar dos *items* o *trading cards* en una extraña máquina con el objetivo de poder conseguir uno nuevo.













Algunos especiales, como los de Ayane o Pete, harán estragos en los combates de cuatro jugadores simultáneos. Eso sí, primero tendrán que conseguir las tres Power Stones.



ONE 2



*Este extraño personaje que veis aquí, cuya «jeta» es igual que la de **The Scope**, es el Mid Boss del juego. Para eliminarlo tendremos que romperle las piernas para poder atacar su cabezón.*

*Algunas armas que no estaban disponibles en el primer **Power Stone** aparecerán en esta segunda parte desde el principio. En la pantalla de la izquierda tenéis el Minigun/Vulcan.*

Escenarios. Si el primer **Power Stone** poseía unos escenarios gigantescos y de una impresionante calidad visual, en esta segunda parte CAPCOM ha triplicado el tamaño y las posibilidades jugables de éstos. Cada uno de ellos posee ciertos elementos característicos como la posibilidad de utilizar los cañones antiaéreos del escenario de los submarinos, o la caída sin paracaídas desde un inmenso artilugio volador que explota en pedazos.

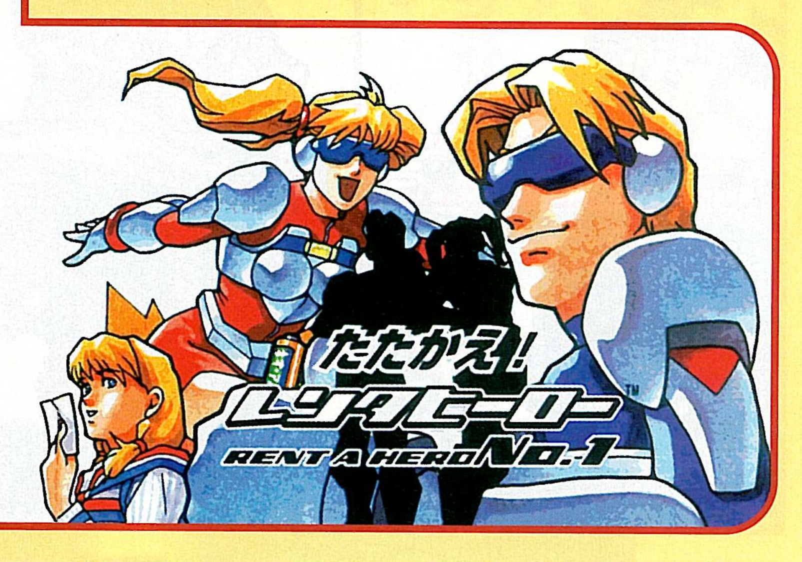


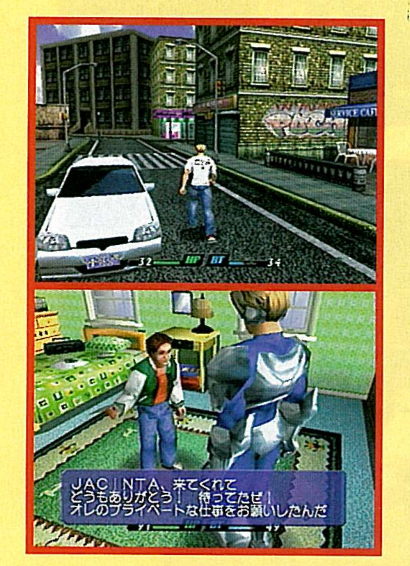






Un oscuro *RPG* del año 91 para *MEGADRIVE* es el origen de un nuevo y peculiar lanzamiento de SEGA para *DREAMCAST*. RENT A HERO Nº1 te convertirá en todo un superhéroe a tiempo parcial, en el que tendrás que compaginar tu objetivo de proteger a los justos y los débiles con otras misiones algo menos honrosas, pero bastante mejor remuneradas.



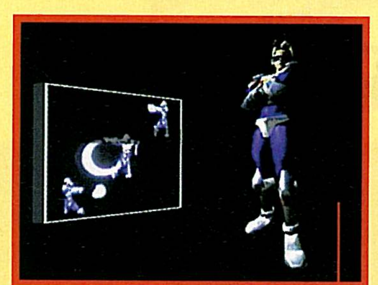


Tales misiones van desde repartir publicidad disfrazado de mamarracho, hasta llevar las cartas de un adolescente hasta su enamorada o repartir comida china a domicilio aprovechando la supervelocidad del protagonista. Y es que **RENT A HERO Nº1** tiene poco que ver con los juegos de superhéroes que hemos visto hasta ahora. La historia comienza cuando Taro Yamada encarga unas pizzas durante una celebración familiar y junto al pedido le llega un peculiar regalo: un traje de superhéroe. A partir de ese momento, se convertirá en RENT A HERO, un megafulano que ofrece sus modestos servicios por horas, defendiendo el honor de una doncella por 500¥ mientras surca la ciudad enfundado en unas mallas azules. A partir de la misma trama argumental que el RENT A HERO de *MD* del año 91, SEGA ha creado un *Action RPG* con fuertes dosis de exploración (se puede entrar en cada casa, comercio y escuela de las cinco ciudades que componen el juego) que recuerda a SHEN MUE, aunque sus gráficos y su desarrollo es menos ambicioso que el de la obra maestra de **Yu Suzuki**. Aun así, **RENT A HERO No1** puede enorgullecerse del detallista acabado de cada una de las estancias de cada hogar, escuela o

SUPER Information

FORMATO	GD-ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	SEGA

RENT A HE



La intro de RENT A HERO Nº1 es un homenaje a las secuencias iniciales del RPG de MD (incluso aparece una TV con imágenes del juego del 91).





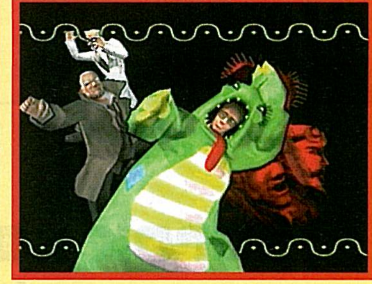
Cada una de las viviendas, locales y comercios que componen el mapeado del juego son un prodigio de detalle.



local comercial. En las dos primeras ciudades ya podrás encontrar pistas de baloncesto, restaurantes, una universidad, un hospital, un banco, viviendas de todas dimensiones (desde chalets a torres de apartamentos) e incluso un salón recreativo, donde sólo hay ***Coin-Op*** SEGA, por supuesto. **Rent A Hero Nº1** es enorme y es fácil superar las tres horas sin llegar ni siquiera a conocer todavía al Dr. Trouble, el villano del juego. Dado que los combates se desarrollan a la usanza de un *beat´em-up* y los menús son bastantes sencillos, el único inconveniente que presenta **Rent A Hero Nº1** para el jugador occidental es la barrera idiomática, ya que resolver algunas tareas (como repartir comida china) sin saber japonés es prácticamente imposible. Todavía no hay noticia alguna sobre un posible lanzamiento de este título en **EE.UU.** o **Europa**, pero cuenta a su favor con unos magníficos gráficos y un desarrollo tan alocado como atractivo. Aunque no hay que olvidar que el *RPG* de ***Mega Drive*** del 91 también era muy bueno pero acabó inédito fuera de las fronteras niponas. **NEMESIS**



Publicidad nada subliminal: el protagonista necesita pilas SANYO para mantener la carga energética del traje.











Uno de los principales alicientes de visitar la segunda ciudad del juego es entrar en el salón recreativo, poblado únicamente por recreativas SEGA.

La gente es muy suya y sólo aceptará los panfletos de propaganda siempre y cuando vayas disfrazado de megamamarracho.



RO Nº1

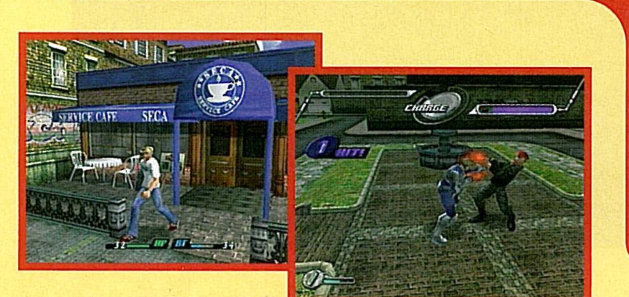


I need a Hero **El origen de nuestro amigo el superhéroe oxigenado se remonta a 1991, en pleno reinado de los 16 *bits*, con la aparición de Rent A Hero para *Mega Drive*. Un *RPG* no muy vistoso, pero que se consagró como título de culto gracias a un argumento que rozaba el desvarío. Jamás fue comercializado en Occidente. Años más tarde, en 1997, Rent A Hero regresaria del sueño de los justos para participar como luchador secreto en el Fighter Megamix de *Saturn*.**





La aparición más reciente de Rent A Hero se remonta a tres años atrás. Era uno de los luchadores ocultos del Fighters Megamix de Saturn.



TUROK 3: S OBLIVION

Turok se vuelve un poco más burro

ACCLAIM ENT.
Acclaim Austin
256 Megas
EE.UU.



Después de pasar buena parte del mes jugando con PERFECT DARK, no creíamos que de inmediato pudiese aparecer un juego que lo superase técnicamente. No vamos a decir que **TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION** lo haga (más que nada porque se encuentra en un estado poco avanzado de desarrollo), pero sí apunta ya ciertos detalles que obligan a pensar que muy pronto podremos disfrutar de un grandísimo juego. Si ACCLAIM ha decidido lanzar la cuerta parte de la saga (TUROK: RAGE WARS fue la tercera), es porque confía en poder ofrecer lo que se espera de una saga que ya puede ser considerada como leyenda. Algunas de las características más llamativas del juego, en lo que se refiere al entorno 3D, hacen referencia a la proyección de sombras de los enemigos, la inclusión de efectos dinámicos de luz, así como la utilización de técnicas especiales para que las texturas de paredes y suelo no presenten ese aspecto difuminado de los juegos de ***NINTENDO 64***. En algunas estancias, de hecho, el efecto queda más que notable, sin hablar del enorme detalle de vallas y rejas cuando son observadas de cerca. Poder utilizar el *Expansion Pak* de **NINTENDO 64** posibilita acceder al modo de alta resolución (640 x 480 píxeles), donde el nivel de detalle aumen-



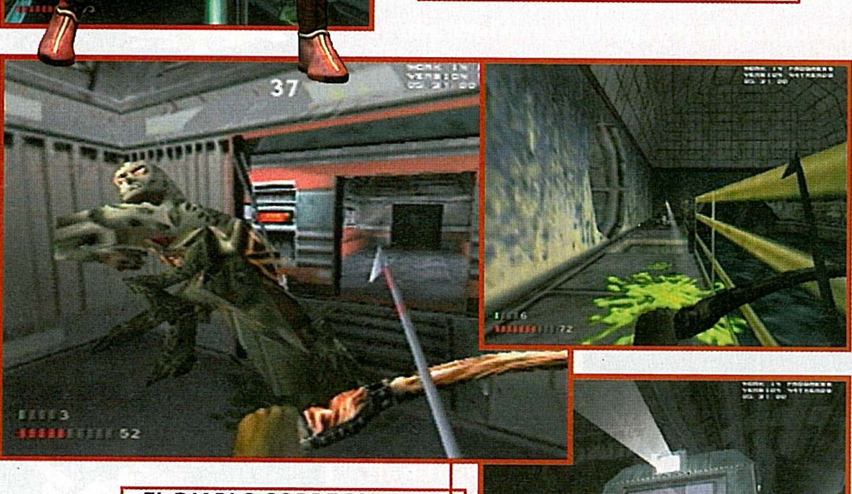
PROYECCIÓN DE SOMBRAS

*Es raro ver este tipo de efectos en consolas como **NINTENDO 64** o **PLAYSTATION**, de ahí que nos llame la atención. Como se ve en la imagen que hay sobre estas líneas, la sombra del enemigo se proyecta sobre el suelo de la estancia. Un efecto, a priori sencillo, pero muy difícil de ejecutar.*



LA BOCA

que todo lo absorbe es el primer enemigo complicado del juego. Más adelante habrá más y mejores combates, incluyendo el que nos enfrentará al mismísimo ... bueno, todavía es muy pronto para desvelarlo.



EL DIABLO SOBRE RUEDAS

*Los usuarios del metro en **TUROK 3** muestran un aspecto un tanto extraño. Por cierto, si no habéis tenido la oportunidad de dejaros atropellar por el metro, aquí podréis comprobar lo que se siente.*



SHADOW OF





ta considerablemente, sin pérdida aparente de velocidad. Y es que los cinco mundos que se visitan a lo largo del juego cuentan con un nivel gráfico importante, bastante por encima de todo lo visto hasta ahora en el campo de los *shoot'em-up 3D*. En todo caso, hay dos elementos hoy en día que se sitúan por encima de los demás en importancia: uno, aunque parezca fuerte, es el nivel de violencia; y dos, la inclusión de modos multijugador, uno de los grandes vicios de los usuarios de ***PC*** en los últimos tiempos. De lo primero, la violencia, simplemente diremos que hay mucha. De lo segundo, en cambio, no podemos más que alabar la contundencia del modo *Deathmatch* de **TUROK 3**, donde se pueden encontrar un total de ocho juegos multijugador (hasta 4 simultáneos), con clásicos como «Captura la bandera» o «Ultimo hombre en pie» (por utilizar una terminología conocida). Si no se dispone de un

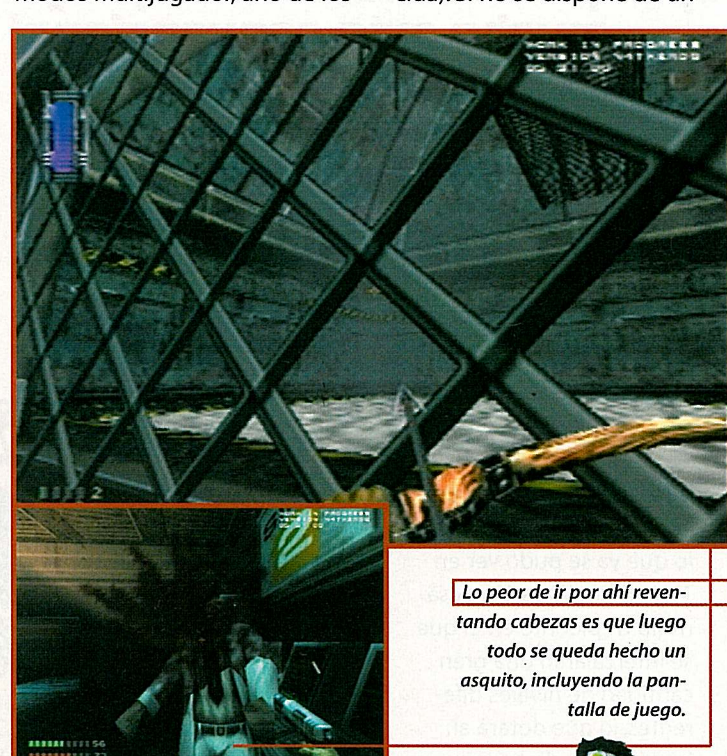
Modo Deathmatch

Pueden participar hasta cuatro jugadores, por equipos o individualmente, con modos de juego tan divertidos como la Captura de la Bandera. Hay 48 escenarios diferentes en total.





*Si no se dispone de alguién contra quien competir, se puede recurrir a los Bots, un recurso muy común en juegos multijugador de otros sistemas, como los **COMPATIBLES PC**.*

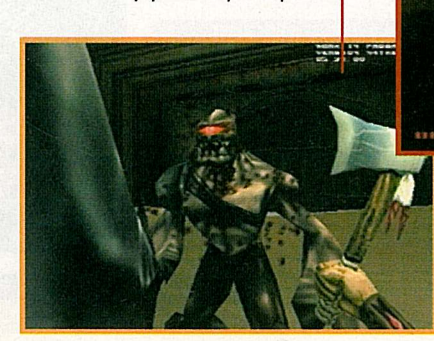


Lo peor de ir por ahí reventando cabezas es que luego todo se queda hecho un asquito, incluyendo la pantalla de juego.





Con un tío así de feo enfrente y un hacha así de grande en la mano, es fácil imaginar lo que va a ocurrir en los segundos inmediatos. ¡Apartaos que salpica!

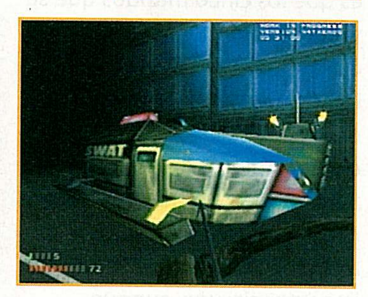




TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION

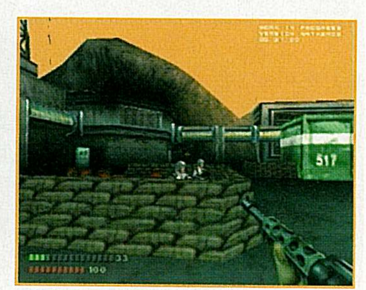
Cuando un enemigo es alcanzado, la sangre sale a borbotones del lugar en el que ha recibido el impacto. Eso se llama «nivel de detalle».





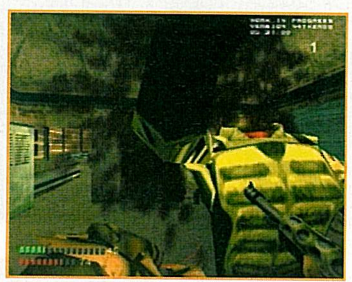
La última entrega de la saga opta por un sistema de juego mucho más convencional

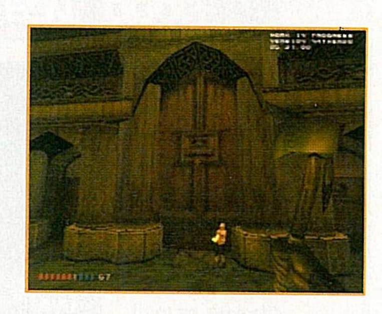






amigo o hermano con el que compartir las delicias del modo multijugador, entonces se puede recurrir a los siempre socorridos *Bots* (jugadores controlados por el ordenador). Aunque la inteligencia de éstos no es demasiado elevada, tampoco hay que procuparse. Por lo general todos coincidimos en que el nivel de inteligencia de los hermanos es bastante inferior al deseado. Para terminar, vamos a enumerar algunas de las cifras más impactantes de **Turok 3**, lo que siempre nos servirá para crear unas expectativas apropiadas en torno a la versión final. Así, en los cinco mundos de **Turok 3** convivirán un total de 40 especies, que podrán ser aniquiladas con un arsenal compuesto de 24 armas. Según sus creadores, la inteligencia de los enemigos se ha desarrollado lo suficiente como para crear algún que otro problema al jugador, aunque cuando una bala se aloja en el cerebro del enemigo, poco o nada importa la inteligencia. En fin, **Turok 3: Shadow of Oblivion** es uno de esos juegos que se esperan con impaciencia y que rara vez defraudan. Por lo visto, es difícil que **Turok 3** no sea un juego soberbio. ➾ **J. C. MAYERICK**



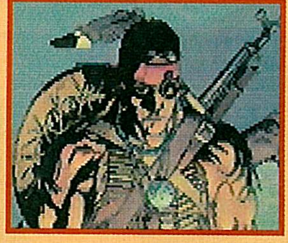




Turok 3 mostrará un aspecto muy similar a lo que ya se pudo ver en Turok: Rage Wars. Un desarrollo trepidante en el que se intercalarán una gran cantidad de niveles diferentes, lo que dotará al juego de un dinamismo e interés muy elevados. BIT MANAGERS, el equipo de programación español que actualmente desarrolla esta versión, ha optado por incluir los tan traídos y llevados efectos de color, que permiten conseguir pantallas estáticas con miles de colores simultáneos. De este modo, **Turok 3** encontrará en las secuencias de introducción uno de sus aspectos más atractivos, al menos en lo que se refiere al apartado gráfico. El juego está casi terminado, por lo que su lanzamiento, se espera, será inminente.









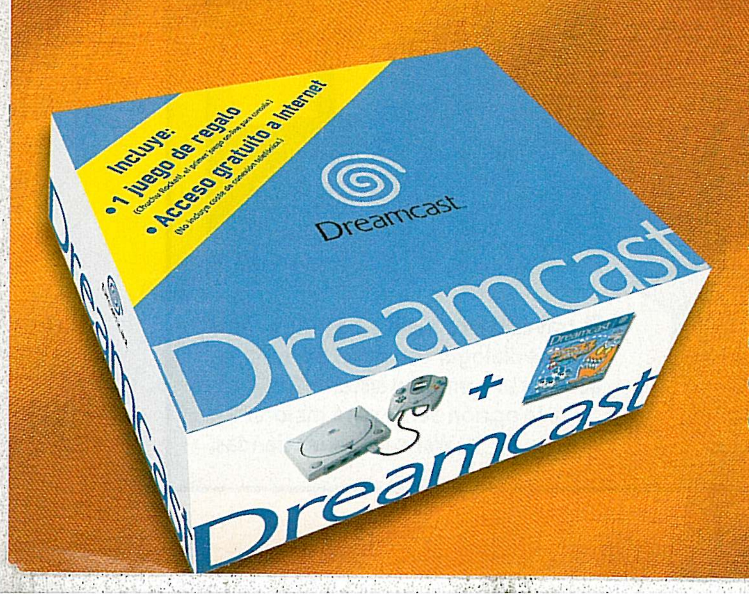




A la izquierda, el primer «gran» jefe del juego. Sobre estas líneas, una de las secuencias del juego, generadas a más de 56 colores simultáneos en pantalla.

CONSIGUE QUE HAGAN MÁS EL RIDÍCULO QUE BAILANDO SEVILLANAS

LLÉVATE GRATIS CHUCHU ROCKET! CON TU DREAMCAST



Este es el momento que estabas esperando. ChuChu Rocket! Challenge es una ocasión única para dejar a esos bárbaros en el más absoluto ridículo. Y si todavía no tienes la consola más poderosa del Planeta, aprovecha esta oportunidad, porque a partir del 10 de junio te llevas gratis ChuChu Rocket! con tu Dreamcast.

Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492

INCLUYE ACCESO GRATUITO A INTERNET. COSTE DE LLAMADA LOCAL.
PARA MÁS INFORMACIÓN CONSULTE LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES DE DREAMARENA.

SEGA™



FRONT MISS

La saga estratégica de Square

SQUARESOFT
Squaresoft
CD ROM
JAPON



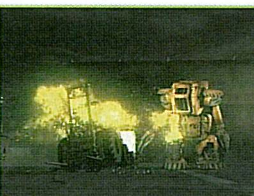
Auténtica saga de culto y sueño inalcanzable de todos los aficionados al videojuego que habitamos fuera de **Japón**. Pero la suerte nos ha sonreído esta vez y SQUARE EUROPE, a través de ACCLAIM ESPAÑA, distribuirá **Front Mission 3** en su segundo lanzamiento después de Vagrant Story. El primer Front Mission apareció en 1995 para ***Super Famicom*** en una de las etapas más dulces y memorables de SQUARE y donde se instauraron las bases de la serie: las típicas batallas por turnos y el protagonismo de espectaculares *mechas* denominados *Panzers* y *Vanzers*. El desarrollo era tremendamente adictivo y el apartado gráfico ejemplar. Añadidle a esto las consiguientes intrigas político-militares, el catastrofismo japonés y el apogeo de *Panzers* y *Vanzers* como armas universales, y obtendréis un *RPG* de estrategia que ha pasado a convertirse en juego de culto. El éxito no hizo demorarse mucho al siguiente capítulo denominado Front Mission: Gun Hazard, que cambió la estrategia por un desarrollo al más puro estilo *shoot'em-up*. Cambio de máquina y 1997 fue testigo de Front Mission 2, heredero natural, con asombrosos parajes vectoriales y *Wanzers* excelentemente animados. La complejidad y profundidad del juego también sufrió un considerable aumento. Ese mismo año SQUARE exprimió un poquito la saga con otro experimento desarrollado por DEPT#7 llamado Front Mission Alternative. Y llegamos a **Front Mission 3**, que vió la luz el año pasado en **Japón**, en Marzo en **Estados Unidos** y a principios de este mes de Julio en **España**, aunque desgraciadamente con los textos en inglés. **Front Mission 3** da una vuelta más de tuerca y nos pre-

Menú del día

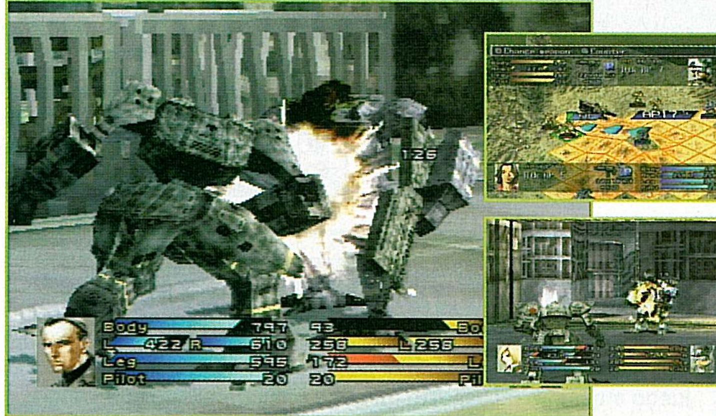
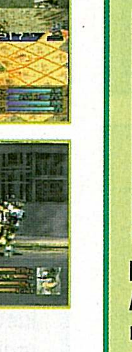


A través de los menús de **FM3** podremos dialogar con otros personajes, acceder al completo sistema *Network*, a la opción *Setup* para mejorar los Wanzers y a las tiendas.

ION 3

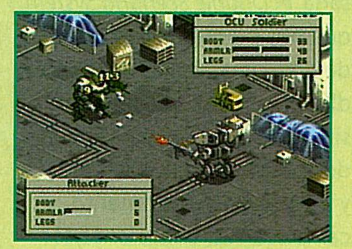





senta el capítulo más evolucionado y perfecto de toda la serie, manteniendo los esquemas básicos pero elevando a la máxima potencia los apartados audiovisuales y argumentales. En el apartado técnico destacar la soberbia colección de *Wanzers*, los detallados escenarios, el casi inexistente tiempo de carga antes de los combates, la gran calidad de las secuencias *FMV* y la soberbia banda sonora. En cuanto al desarrollo nos encontraremos un apasionante guión que aumenta en intensidad e interés combate tras combate, multitud de diálogos que nos irán metiendo de lleno en la

La saga Front Mission

FRONT MISSION [SFC-1995] Con este cartucho de 24 *Megabits* se instauran las líneas maestras de la serie. Fue elaborado por G-CRAFT y engalanado con ilustraciones de **Yoshitaka Amano** para dar como resultado un *Battle RPG* isométrico de gran calidad técnica y argumental. Año de la serie: 2090




FRONT MISSION: GUN HAZARD [SFC-1996] La serie da un giro de 360 grados con este *shoot'em-up* horizontal programado por OMIYA SOFT. También contaba con 24 *Megabits* y la *intro* era de gran calidad, pero lo único que respetaba del original eran los *Panzers* y *Vanzers*. Año de la serie: 2036.




FRONT MISSION 2 [PLAYSTATION-1997] El salto a los 32 *bits* y a un entorno poligonal no se hizo esperar y se volvió a contar con G-CRAFT. El detalle alcanzado en escenarios y robots era magistral, pero la carga de los combates era excesiva. La *intro* es de las mejores de PLAYSTATION. Año de la serie: 2102.



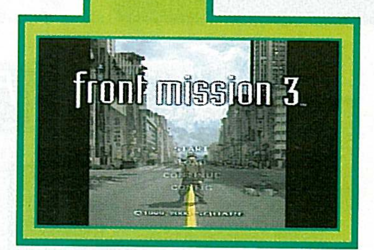


FRONT MISSION ALTERNATIVE [PS-1997] Otro experimento de SQUARE desarrollado por DEPT#7 en el que en vez de combatir por turnos, prefijábamos la ruta de nuestros *Wanzers* a lo largo y ancho de gigantescos mapeados plagados de enemigos. Técnicamente perfecto. Año de la serie: 2034.



FRONT MISSION 3

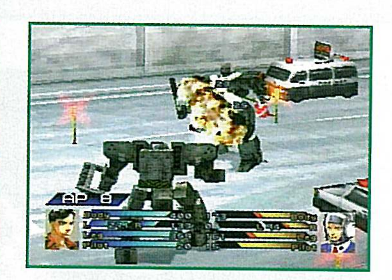
enigmática historia, más de ochenta escenarios para combatir y la gran novedad de la saga, el *Double Scenario System*, que nos permitirá vivir el juego de dos fomas completamente diferentes. Esta decisión nos situará en uno de los dos bandos protagonistas (OCU o USN) y a partir de ese momento cambiarán las situaciones, los escenarios, los personajes y los diferentes aliados y enemigos que tendremos durante el juego. Gracias a este sistema, **FRONT MISSION 3** nos ofrecerá casi 150 horas de juego y duplicará notablemente su valor como adquisición. Pero **FRONT MISSION 3** no es sólo eso, ya que tendremos que mejorar





*El próximo 5 de Julio tendréis la posibilidad de disfrutar, por fin, con una de las sagas más desconocidas de SQUARE y que nunca había salido de **Japón**.*





Mundo Front Mission

Los mapas que nos llevarán a través de los 85 escenarios del juego muestran un aspecto más variado y detallado que nunca, con mención especial para el globo terráqueo, que se utilizará para los desplazamientos intercontinentales.





*Las escenas de los ataques entre Wanzers son las más espectaculares de toda la saga y además se ha evitado la molesta carga que precedía a estos combates en **FM2**.*



Cuando la distancia entre los Wanzer y otros enemigos durante los ataques sea considerable, la pantalla se dividirá o mostrará una pequeña ventana.



*En **FM3** las clásicas cuadrículas o rejillas nos mostrarán los posibles movimientos y avances (color azul) y el alcance del arma seleccionada (color naranja).*





*Las numerosas secuencias CG de **Front Mission 3** son de altísima calidad y alcanzan su máximo apogeo en las apoteósicas escenas de destrucción y hecatombe.*



*Al principio de la aventura, lo que parece una decisión sin importancia, servirá para elegir una de las dos historias independientes de **FM3**. Esta opción le permite alcanzar las 150 horas de juego.*

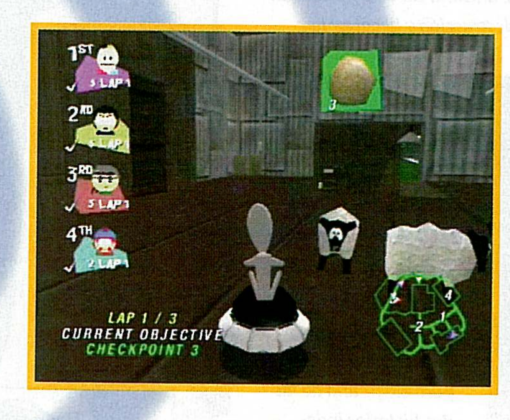
constantemente nuestros *Wanzers* y todas sus partes (brazos, piernas, *backpacks*) y también el armamento situado en brazos y hombros. **Front Mission 3** ofrece también tutoriales para comprender perfectamente su mecánica y un complejo sistema *Network* que nos permitirá navegar en una hipotética *World Wide Web* creada para el juego en la que podremos consultar datos sobre organizaciones, entrar en páginas WEB, comprar armas y partes del robot *on-line*, escribir y recibir *mails*, conseguir mapas, etc. Creo que como primer acercamiento a la serie es suficiente, y espero que el 5 de Julio recibáis como se merece a uno de los grandes del año. **THE ELF**

Los Wanzers de FM3

Estas bestias metálicas son los auténticos protagonistas de la saga y han cambiado de denominación casi en cada capítulo (*Panzer, Vanzer* y *WAW*). En esta quinta entrega encontraremos más de treinta diferentes.

SOUTHPARK

Desde la lejana Melbourne, TANTALUS INTERACTIVE da los últimos toques a la versión DREAMCAST de SOUTH PARK RALLY, el grotesco arcade de conducción basado en la serie de tv, del que ya pudimos disfrutar no hace mucho en N64 y PLAYSTATION.

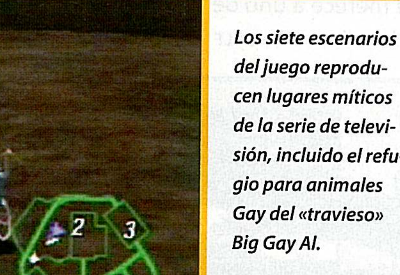




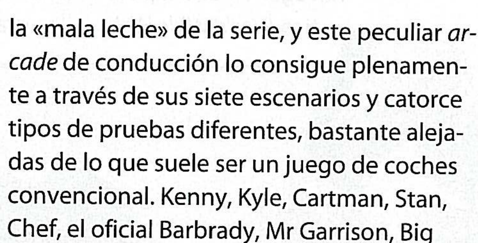
***SPR** permite elegir entre 30 personajes diferentes de la serie, cada uno de ellos a bordo de un vehículo distinto.*

La popular creación televisiva de **Matt Stone** y **Trey Parker** no es una desconocida para este equipo de programación con sede en **Australia**, ya que TANTALUS fue la responsable del **SOUTH PARK RALLY** de ***PLAYSTATION*** (el de ***N64*** fué obra de ACCLAIM STUDIOS). Como podéis imaginar, la entrega ***DREAMCAST*** ofrecerá un acabado gráfico bastante superior al de anteriores versiones, aunque éste nunca ha sido un aspecto importante en los juegos basados en SOUTH PARK. Lo esencial era transmitir todo el humor y la «mala leche» de la serie, y este peculiar *arcade* de conducción lo consigue plenamente a través de sus siete escenarios y catorce tipos de pruebas diferentes, bastante alejadas de lo que suele ser un juego de coches convencional. Kenny, Kyle, Cartman, Stan, Chef, el oficial Barbrady, Mr Garrison, Big Gay Al y otros 22 personajes más de la serie de TV apurarán al máximo sus respectivos vehículos, utilizando para ello las armas más pintorescas que puedas imaginar (desde una mujer que propaga el herpes entre los rivales a *items* que reproducen la cara de **Saddam Hussein** en pantalla). Y la mecánica de las diferentes





Los siete escenarios del juego reproducen lugares míticos de la serie de televisión, incluido el refugio para animales Gay del «travieso» Big Gay Al.

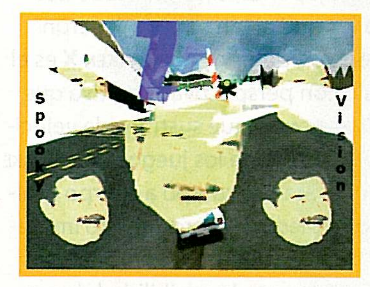






RALLY

competiciones tampoco le va a la zaga. En la gran mayoría de los *arcades* de conducción el único objetivo que se persigue es llegar el primero a la meta. **South Park Rally** va mucho más allá. Aquí encontrarás una prueba en la que es preciso rescatar el mayor número de gallinas posibles antes de que el «amante» de los pollos se las beneficie (y no me refiero a comérselas), mientras que en otra la meta consiste en recoger cuanto antes el remedio para el mal de las vacas locas con el que han sido infectados todos los pilotos. Si a esto le unes además todos los sonidos escatológicos de costumbre en la serie (grabados ex-profeso para el juego por sus creadores, **Parker** y **Stone**), el resultado es un GD-ROM tan impresentable como divertido. Todo un delirio que nos llegará en un par de meses, para alegría de los fans de la serie, una de las mejores creaciones televisivas de los últimos años. **NEMESIS**





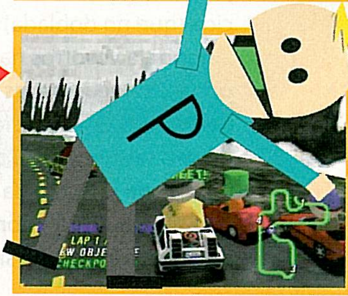
En un juego basado en el universo de South Park no podía faltar el señor Mojón, la adorable caca navideña que deja su olorosa marca allá por donde pasa.



*Las armas a utilizar durante la carrera van desde «burritos» mejicanos que provocan diarreas y dejan huella imborrable en el asfalto, hasta misiles que inundan la pantalla con el rostro de **Saddam**.*



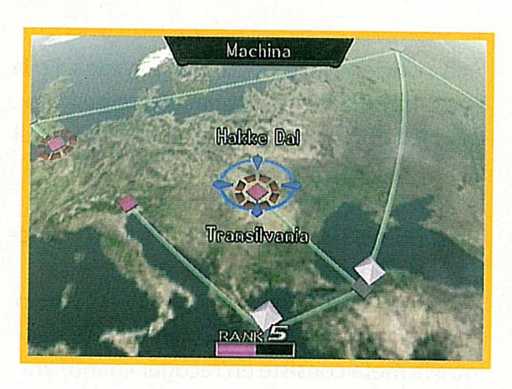




MAKEN X

Aunque parecía imposible que MAKEN X llegase a salir algún día de Japón, aquí os presentamos la versión PAL, y encima en castellano.

La gran calidad del título de ATLUS era el principal aval para que algún día llegara a salir de **Japón**, y al fin, tras más de un año desde su aparición en el mercado nipón, os presentamos esta versión *PAL* traducida (que no doblada) al castellano. Si alguno de vosotros ha jugado a la versión japonesa o recuerda las dos páginas que le dedicamos en la sección MADE IN JAPAN hace meses, sabréis que el título de ATLUS estaba repleto de simbología nazi por todos los lados, algo que, tal y como predecimos en aquellas páginas, ha sido sustituído por un *kanji* (símbolo japonés) sin significado aparente. Para los que ni tan siquiera leyeron aquellas páginas, diremos que **MAKEN X** es el primer título con perspectiva subjetiva que sale para ***DREAMCAST*** y que sustituye la velocidad y los proyectiles de los juegos tipo QUAKE o UNREAL por el ataque cuerpo a cuerpo (y alguna que otra magia), un argumento impresionante y grandes dosis de aventura. Si a todo esto le sumamos la posibilidad de meternos en la mente de otros personajes, con el consiguiente cambio de arma y físico (velocidad, potencia de salto, resistencia), **MAKEN X** se convierte en uno de los mejores títulos aparecidos para ***DREAMCAST***. Como podéis observar por las pantallas, el detalle gráfico con el que R&D1 (grupo de programación de ATLUS encargado de la creación de juegos como SOUL HACKERS o PERSONA 2) ha dotado a **MAKEN X** es realmente impresionante. Eso sí, sin olvidar que posee un constante *frame rate* de 50 *fps* (en su versión PAL). Esta claro que en lo que a acción se refiere, **MAKEN X** no tendrá mucho que hacer frente a OUTRIGGER o QUAKE 3, pero su impresionante *engine* gráfico y su trepidante argumento al más puro estilo MEGAMI TENSEI hará decantarse a más de uno por el título de ATLUS. **DOC**



A través de este mapa del mundo tendremos acceso a cualquier zona disponible.





Estos son dos de los jefes que os encontraréis a lo largo de la aventura. Algunos de ellos os permitirán realizar el BrainJack y llevaros su cuerpo.







BrainJack



Lo más llamativo del sistema de juego de **MAKEN X** es la acción *BrainJack*. A través de dicha acción introduciremos a Maken en la mente de otros personajes de nivel superior para utilizarlos posteriormente.





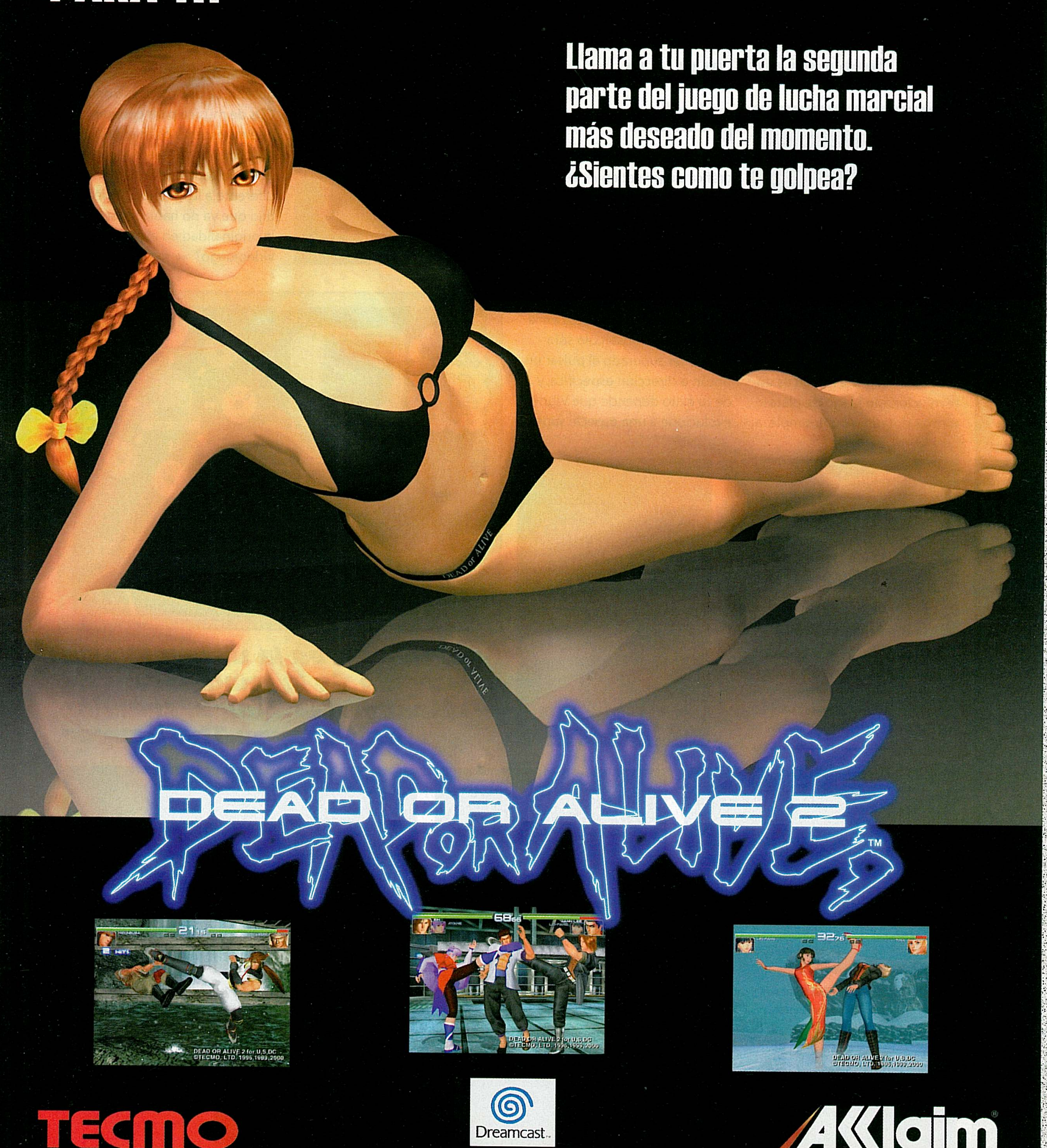
A través del BrainJack podremos introducirnos en la mente de otros personajes para utilizar su cuerpo e, incluso, para explorar sus recuerdos y su memoria.

ficha técnica

- FORMATO • GD ROM
- GENERO • AVENTURA 3D
- COMPAÑIA • SEGA
- PROGRAMADOR • ATLUS
- PAIS • JAPON



¿NO ES LO SUFICIENTE PARA TI?



SUPER NUEVO

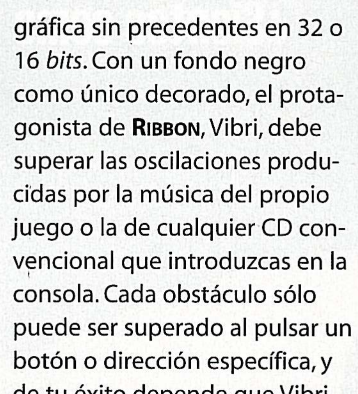
VIB RIBBON

SONY C.E.
NanaOnSha
CD ROM
JAPON

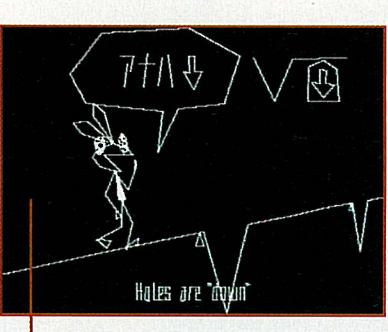
La música es la pista

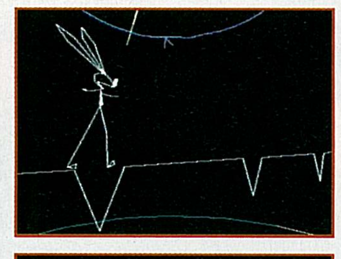


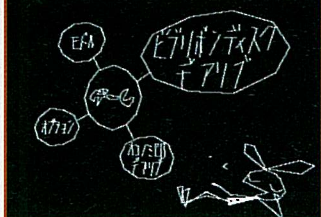
El padre de Parappa The Rapper y Um Jammer Lammy no ceja en su empeño de ser más original que nadie, y su última producción para ***PSX*** da buena prueba de ello. **Vib Ribbon** es un revolucionario juego de plataformas dotado de una simpleza gráfica sin precedentes en 32 o 16 *bits*. Con un fondo negro como único decorado, el protagonista de **Ribbon**, Vibri, debe superar las oscilaciones producidas por la música del propio juego o la de cualquier CD convencional que introduzcas en la consola. Cada obstáculo sólo puede ser superado al pulsar un botón o dirección específica, y de tu éxito depende que Vibri evolucione a una especie superior o acabe como un mísero gusano. La opción de introducir CDs de música para generar nuevos escenarios es el principal aliciente de **Ribbon** y consigue que cada nueva partida sea diferente a la anterior. ¿Quién dijo que ya no había lugar para la originalidad en el mundo del videojuego? **NEMESIS**



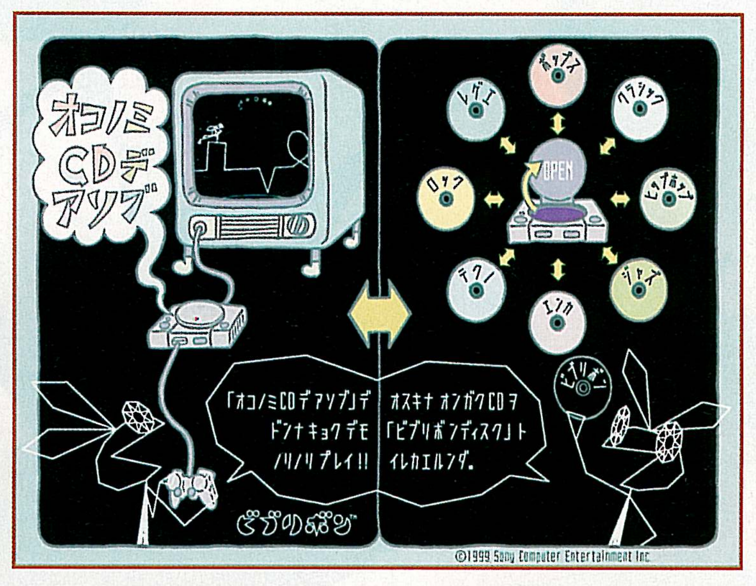




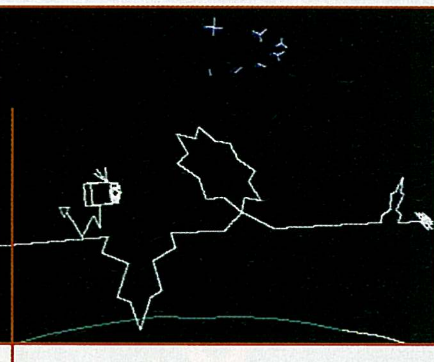




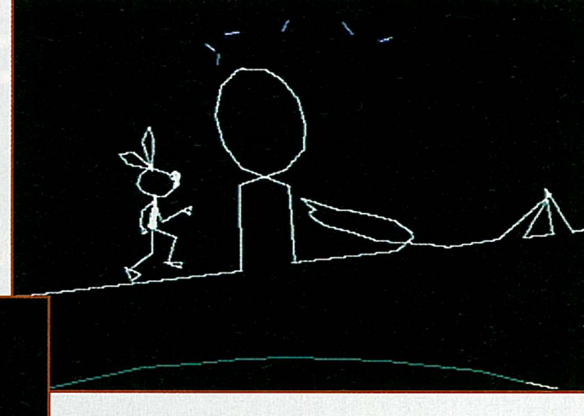
*El simpático tutorial de **Vib Ribbon** os aclarará cualquier duda sobre su peculiar mecánica, aunque posteriormente la cosa se complica con la aparición de nuevos obstáculos.*



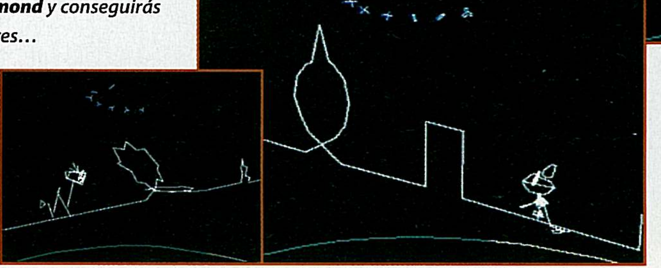
Vib Ribbon es la última locura surgida de la imaginación de Masaya Matsuura, creador de Parappa The Rapper

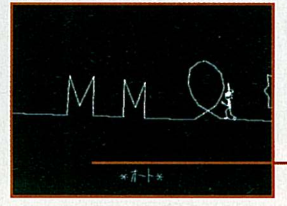


*Introduce un CD de **Neil Diamond** y conseguirás los obstáculos más alucinantes…*









*A la izquierda podéis ver el fruto de la unión de **Vib Ribbon** con una de las canciones más célebres de **Guns & Roses:** Paradise City.*

GRIND SESSION

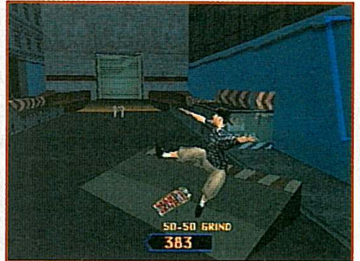
Continúa la fiebre del SK8



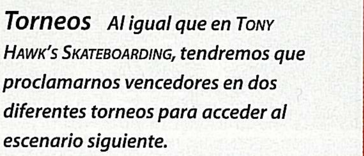


Tras la aparición de TONY HAWK'S SKATEBOARDING, muchas han sido las compañías que se han rendido ante la tentación y han programado algún título basado en esta «disciplina» deportiva. STREET SKATER, MTV SKATEBOARDING o THRASHER son algunos de ellos. Ahora es SONY COMPUTER la compañía que se sube al carro del *Sk8* con **GRIND SESSION**, título programado por SHABA GAMES (formada por ex-componentes de CRYSTAL DYNAMICS y creadores de los dos PANDEMONIUM). **GRIND SESSION** se parece terriblemente a TONY HAWK'S SKATEBOARDING tanto en el apartado gráfico como en los controles y el *feeling* general, aunque la gente de SHABA ha revelado que el título ya estaba en desarrollo antes de que saliera al mercado el juego de NEVERSOFT. Lo más original de **GRIND SESSION** es su forma de sumar puntos, ya que además de realizar las típicas acrobacias y de destrozar el entorno, tendremos que seguir las *Techincal Lines* marcadas por todo el escenario. ➾ **DOC**





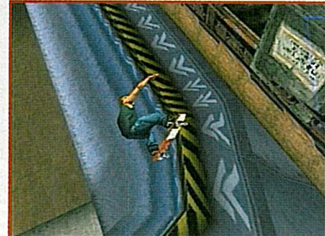
Shaba Games ha creado un clon mejorado de Tony Hawk's Skateboarding



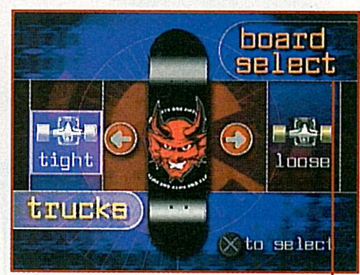
Torneos *Al igual que en TONY HAWK'S SKATEBOARDING, tendremos que proclamarnos vencedores en dos diferentes torneos para acceder al escenario siguiente.*





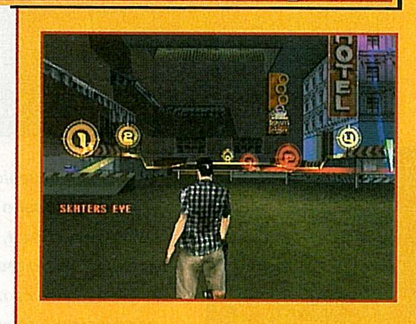




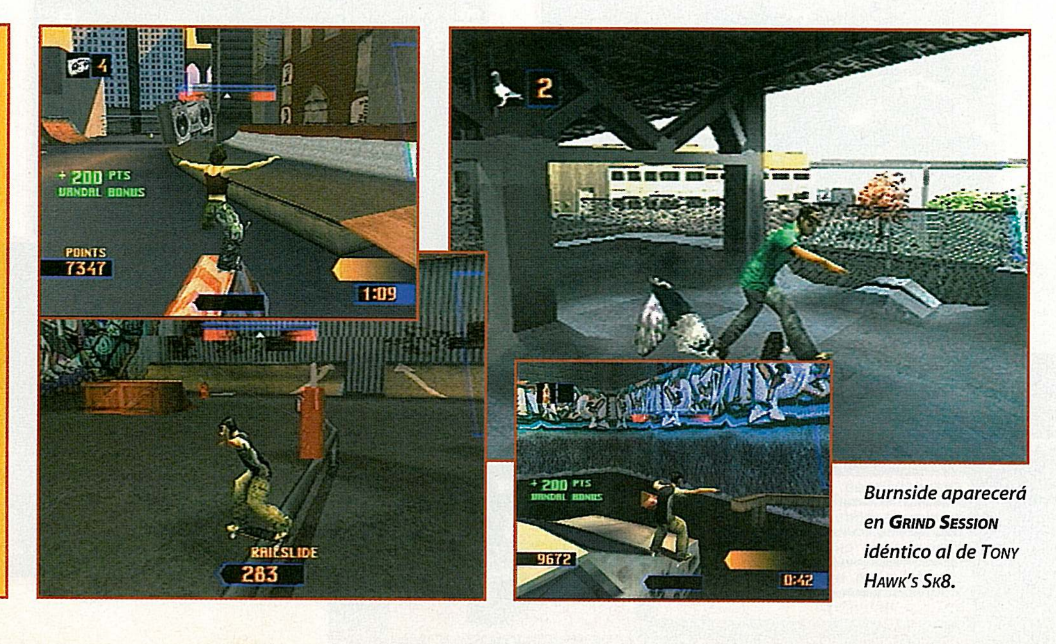


*Al comenzar un nuevo torneo tendremos la oportunidad de crear un nuevo personaje o elegir un Pro de entre los seis existentes. Al igual que en **TONY HAWK'S**, también tendremos que elegir la tabla y los ejes.*

Skater's Eye



Si dejamos pulsado L2 la cámara se pondrá en el modo *Skater's Eye*, a través del cual se harán visibles las *Technical Lines* que deberemos realizar.



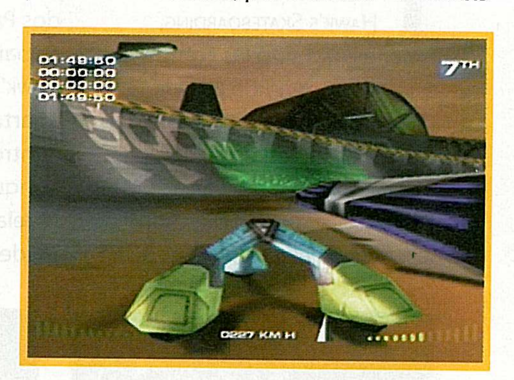
*Burnside aparecerá en **GRIND SESSION** idéntico al de **TONY HAWK'S SK8**.*

MAGFORCE RACING

Tras su paso por PLAYSTATION, los veloces vehículos futuristas de CRAVE y VCC llegan a DC, en una versión que aumenta aún más si cabe la sensación de vértigo.

Muchos recordaréis este juego, recientemente comercializado en ***PSX***, bajo el título de KILLER LOOP. **MAGFORCE RACING** fue el título que recibió este juego en el mercado **USA**, y todo parece indicar que así será bautizada esta entrega ***DREAMCAST***. Obra de los alemanes VCC ENT, **MAGFORCE RACING** copia al pie de la letra la mecánica y el *look* futurista de WIPEOUT y sus secuelas, aunque el resultado es inferior al original, tanto en la mecánica como en el apartado gráfico. Lo que nadie puede discutir a **MAGFORCE RACING** es su sensación de velocidad y el vértigo que es capaz de transmitir al jugador en cada curva cerrada. Un aspecto del que ya hacía gala en la entrega ***PLAYSTATION*** (que se lo digan a **THE SCOPE**, que tras dos partidas, sufría mas mareos que una anciana empapada de ginebra) y que se ha visto multiplicado hasta el infinito en esta nueva versión ***DREAMCAST***, que llegará hasta nosotros en unos meses de la mano de SEGA, distribuidora en el mercado español de los productos CRAVE. Como era lógico, la entrega ***DC*** presenta considerables mejoras gráficas respecto al KILLER LOOP/MAGFORCE RACING de ***PSX***, pero todavía hablamos de una *beta* y aún es pronto para hacer una evaluación del juego.

La versión final incluirá nueve circuitos, 22 triciclos diferentes y elementos exclusivos, como la participación simultánea de cuatro jugadores en dura pugna por ver quién posee el estómago más resistente. Aún quedan unos meses para que **MAGFORCE** llegue al mercado, pero yo de vosotros ya iría recopilando Biodramina, por si acaso. **NEMESIS**



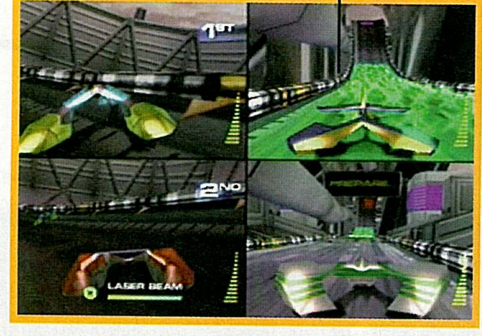




MAGFORCE RACING incorpora un modo Versus para cuatro jugadores a pantalla partida, en la más pura tradición NINTENDO 64.











Aunque algun vehículo presenta un diseño poco menos que infame, el juego lo compensa gracias a su gran sensación de velocidad y al vértigo que producen sus curvas.



ficha técnica

- FORMATO • GD ROM
- GENERO • CONDUCCION
- COMPAÑIA • CRAVE ENTERTAINMENT
- PROGRAMADOR • VCC ENT
- PAIS • ALEMANIA



Otra manera de comprar y vender.

Vendo casco de mi abuelo.
Años 40. Perfecto estado.
Contactar con **www.aucland.es**



Decorador busca frutero original
para restaurante de diseño.
Contactar con **www.aucland.es**

Otra manera de comprar y vender.



ARMY MEN
OPERATION MELTDOWN

Los juegos de guerra continúan

VIRGIN INT.
3DO Company
CD ROM
EEUU

Los norteamericanos THE 3DO COMPANY no dan lugar al descanso y preparan ya una nueva entrega de los Army Men para ***PSX*** (¿cuantas van ya? La verdad es que no importa si cada nuevo lanzamiento es tan divertido como este **Operation Meltdown**, en el que cualquier elemento estratégico ha sido desechado en favor del componente *arcade*. Una vez más los soldados marrones son el enemigo a destruir a través de un buen puñado de misiones, que van desde el rescate de prisioneros a la toma de posiciones en un puente, o la remontada de un río a bordo de una lancha al estilo Apocalypse Now. Aunque los protagonistas de Army Men son soldaditos de plástico, su crueldad en la batalla no tiene límite, y en muchos casos te verás obligado a rematar a los heridos antes de darles la espalda o serás víctima de un ataque traicionero. El arsenal de **Operation Meltdown** incluye el siempre práctico subfusil M-16 (al que se le puede incorporar una bayoneta), granadas, prismáticos, morteros y el clásico bazooka. En algunos puntos del juego incluso es posible manejar armamento pesado como ametralladoras de gran calibre o genuinos cañones antitanque. Como los anteriores Army Men, **Operation Meltdown** llega al mercado español con textos y voces en castellano, que ayudarán a comprender mejor el humor y la «mala leche» que desprenden los ficticios documentales en B/N dispersos entre fase y fase. Si alguna vez te preguntaste qué resultaría del cruce de Doce del Patíbulo con los *Cliks* de PLAYMOBIL, no te pierdas este juego. **NEMESIS**



Las batallas de bolsillo de 3DO prometen durar más que la Guerra de los Cien Años



Como en los anteriores Army Men, aquí también abundan los documentales en blanco y negro.

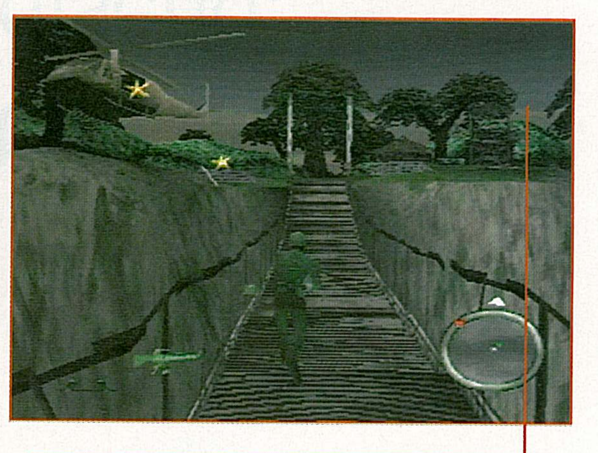






*Una de las fases, consistente en remontar el río a bordo de una lancha, es todo un homenaje a Apocalypse Now. Sólo falta escuchar la voz de **Martin Sheen** y ver a **Laurence Fishburne** bailar la música de los **Rolling Stones**.*





La toma del puente requiere mucha sangre fría y unos buenos reflejos para evitar la lluvia de metralla.

MoviStar Activa

¿Estás o no estás?

Ad-Hoc

Regalamos una mochila con el nuevo Pack Joven

MoviStar Activa
¿Estás o no estás?
PACK JOVEN
MoviStar Activa
MOCHILA
PACK
MOTOROLA T2288
Telefónica MoviStar

Ahora por la compra del nuevo Pack Activa Joven , llévate una mochila de regalo. Además tienes 4 teléfonos para elegir el que más te mole. Uno de ellos es Motorola, el único que pone internet en la palma de tu mano.

Y hasta con 7.000 Pta.* en llamadas.





*4.000 Pta. de saldo inicial + 2.000 Pta. de regalo + 1.000 Pta. devolviendo el cupón adjunto debidamente cumplimentado.

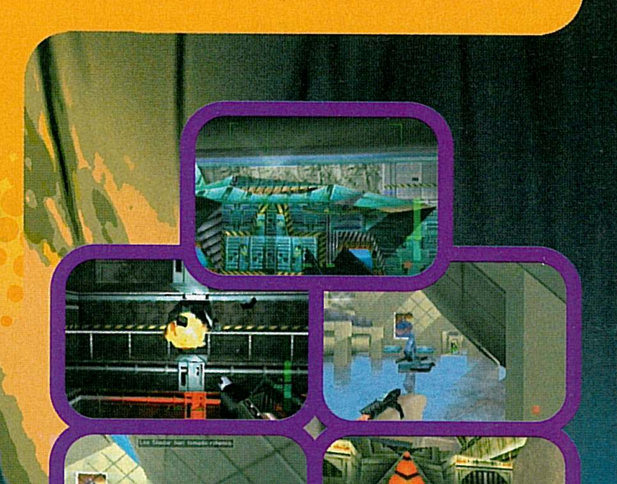
Telefónica
MoviStar

I ♥ JOANNA

(LARA, HEMOS CORTADO)

Perfect Dark

Estaba llamado a ***convertirse*** en una de las grandes obras maestras del videojuego. Y lo cierto es que lo habría ***conseguido*** de no ser porque ***ahora*** contemplamos a las consolas de 32 y 64 bits desde una perspectiva algo diferente. ***Perfect Dark*** es un juego técnicamente ***soberbio*** para un sistema como Nintendo 64, pero ni su entorno 3D ni sus ***gráficos*** nos sorprenden hoy.





¡QUE TE PEGO, LECHE! Las caras digitalizadas de PERFECT DARK permiten obtener instantáneas tan curiosas como la que hay bajo estas líneas. Una décima de segundo después, ésta ya no estaba.



Que no nos sorprenda no quiere decir que **PERFECT DARK** no sea un juego soberbio. Todo lo contrario. RARE ha vuelto a demostrar que nadie como ellos ha sabido explotar la potencia de ***NINTENDO 64***. Si la fidelidad de la compañía británica se mantiene en un futuro, cuando el relevo generacional se materialice en forma de consola de *128 bits* (**DOLPHIN** para más señas), estaremos obligados a albergar esperanzas de que el futuro nos depare momentos inolvidables. Mientras tanto habrá que ceñirse a lo que



Acabar con el enemigo final es una tarea harto complicada. En cualquier caso, y para no chafaros demasiado el final, deciros que éste se oculta tras el escudo violeta de la pantalla. ¿Cómo será?

SUPER Information

CARTUCHO	512 MEGAS
PRODUCTOR	RARE
PROGRAMADOR	RARE

PERFECT DARK

SHOOT'EM-UP 3D

Megas	512
Jugadores	1-4
Misiones	17
Alta resolución	CON EXPANSION PAK
Expansion Pak	OPCIONAL
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	SI (3)



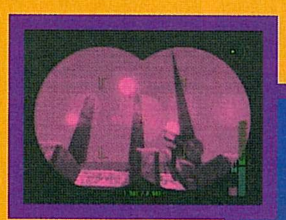




Algunos de los caretos que se ven en el juego pertenecen a los programadores de RARE. Así que, si algo no os gusta, no tenéis más que reproducir la secuencia de arriba.

Cacharros a lo Bond.

Joanna Dark cuenta con un repertorio de herramientas muy importante. De todas ellas hay cuatro que destacan por su valor: el visor de infrarrojos, el visor de calor, la cámara espía y la visión con Rayos-X. Utilizarlas es una obligación en muchos de los niveles, hasta el punto de tener que emplearlas de forma continuada en busca de una salida que, a simple vista, es imposible apreciar. También, gracias a ellas, se dota a la aventura de un atractivo mucho mayor.



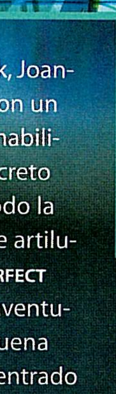


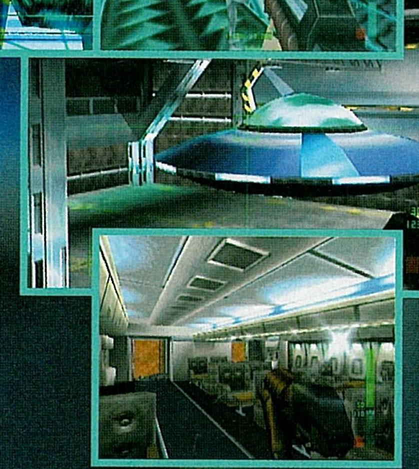


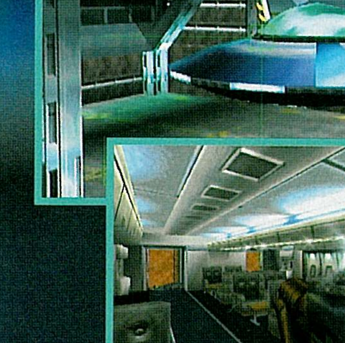
La representación en cada una de las vistas es genial, sobre todo la de los Rayos-X.

tenemos entre manos y congratularnos por poder disfrutar de la continuación lógica, que no argumental, de otro título inolvidable como GOLDEN EYE. De acuerdo que este último no guarda ninguna relación con **PERFECT DARK**, pero el hecho de estar programados por la misma gente y de compartir buena parte de su desarrollo, nos otorga el derecho a emparentarlos. Y hablando de parentescos, muchas cualidades comparten el señor Bond y la señorita Dark, Joanna Dark, quien además de contar con un portentoso físico, ha heredado las habilidades innatas del genial agente secreto creado por **Ian Flemming**, sobre todo la capacidad para utilizar todo tipo de artilugios que habitan en el universo **PERFECT DARK**. Un detalle importante de la aventura, desde luego, pues no en vano buena parte del esfuerzo de RARE se ha centrado en recrear magistralmente efectos gráficos







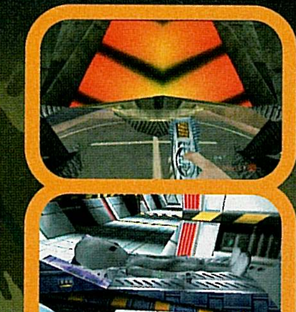


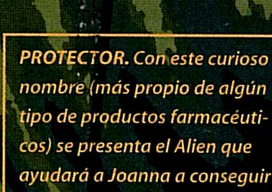


GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
93	92	97	95	96
El límite de NINTENDO 64, a nuestro entender, ha llegado a lo más alto. RARE ha hecho todo lo posible por generar uno de los entornos 3D más bellos. ¡Y lo ha conseguido!, pero sacrificando la fluidez de todo el entorno.	Reminiscencias de un clásico de la ciencia ficción como BLADE RUNNER (del que también toma algo de la apariencia visual), aunque al final la banda sonora pasa totalmente desapercibida. Buena en general, pero sin excesos.	En esto sí se nota una importante diferencia. Si en compatibles PC HALF-LIFE sentó un antes y un después en cuanto a efectos de sonido, en NINTENDO 64 es PERFECT DARK quien toma la responsabilidad de revolucionarlo.	Superado el proceso de adaptación a la brusquedad de movimientos, PERFECT DARK se convierte en una aventura inolvidable que, mucho tiempo después de finalizarla, seguirá enganchando al jugador.	+ No hay discusión. PERFECT DARK es «el juego». − ¿Un poco brusco? GOLDEN EYE también lo era.

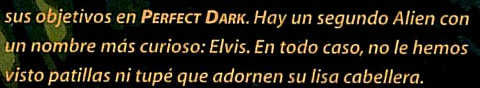


DIFICULTAD. *Aunque progresar en* **PERFECT DARK** *no es una tarea demasiado complicada, es en los últimos niveles cuando la dificultad alcanza cotas desbordantes. Esto, unido a la imprecisión que produce la ralentización del entorno 3D (dramática cuando hay muchos enemigos en pantalla), termina por desesperar.*

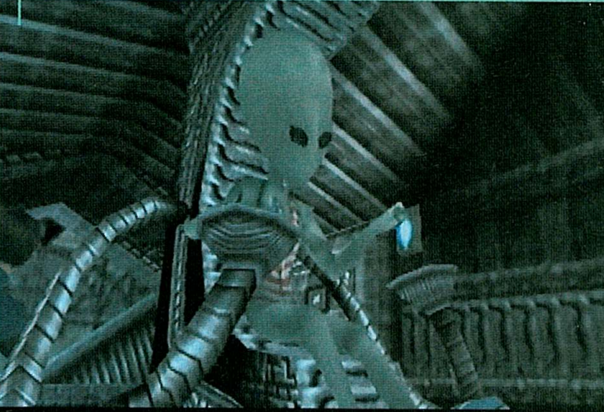




PROTECTOR. *Con este curioso nombre (más propio de algún tipo de productos farmacéuticos) se presenta el Alien que ayudará a Joanna a conseguir sus objetivos en* **PERFECT DARK**. *Hay un segundo Alien con un nombre más curioso: Elvis. En todo caso, no le hemos visto patillas ni tupé que adornen su lisa cabellera.*



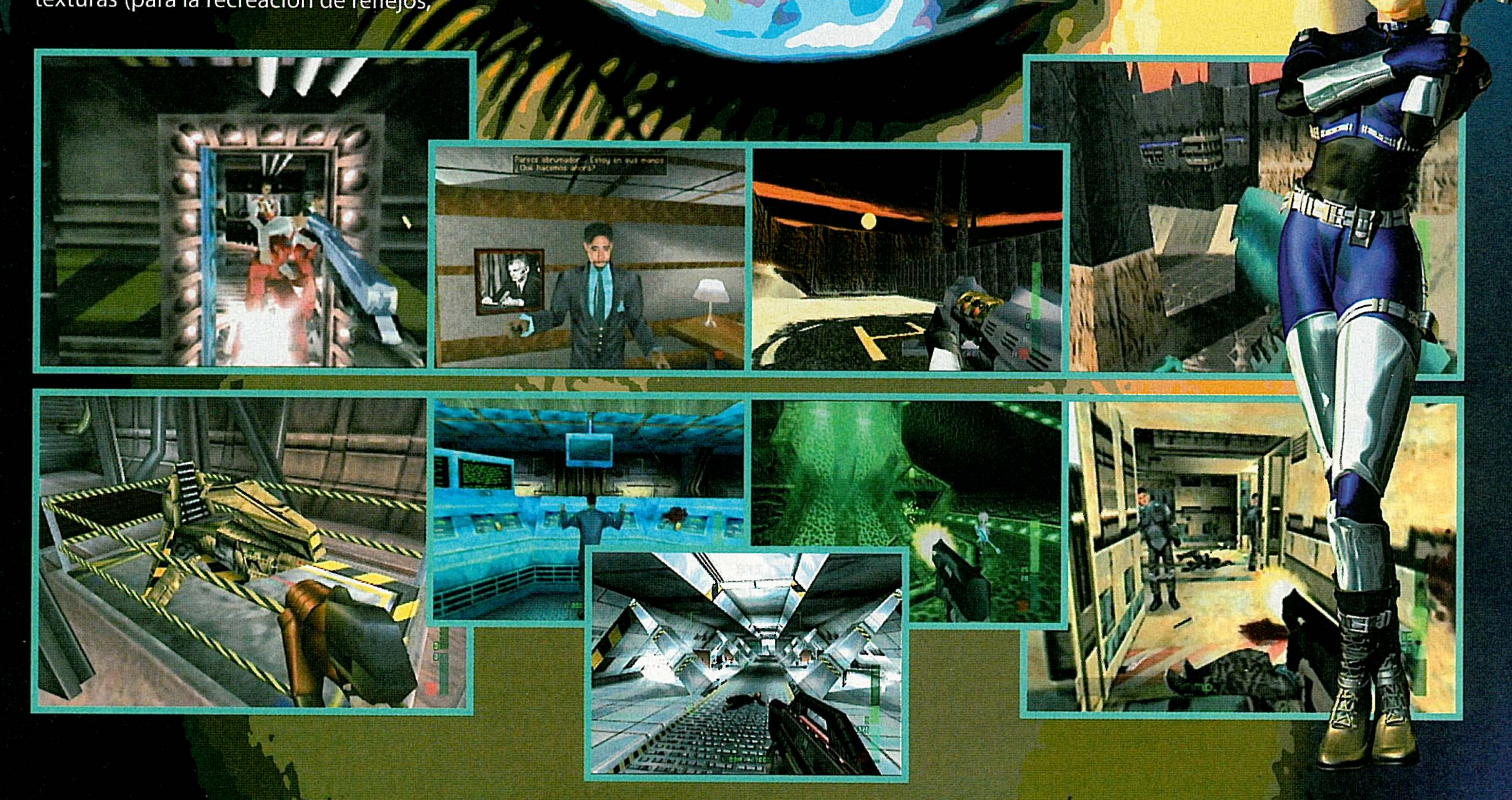
Los textos en castellano ayudan a entender una trama que, en ocasiones, se complica en exceso. En todo caso, el guión no es el punto fuerte de **PERFECT DARK**.







como el de la cámara espía, la visión nocturna por infrarrojos o la cámara sensible al calor, sin olvidar en ningún momento las numerosísimas fuentes de luz que se sitúan en cada estancia y que determinan en buena medida la visibilidad dentro de éstas. Otro aspecto interesante a nivel gráfico radica en el excelente uso que se ha hecho de las texturas. Además del buen juego que ofrece la utilización de dobles texturas (para la recreación de reflejos,





Joanna Dark

Sin las desproporcionadas curvas de la sobrevalorada Lara Croft, pero con un atractivo mucho mayor, se presenta el nuevo mito de una compañía como RARE, acostumbrada a transformar a todos sus personajes en auténticas leyendas. Joanna Dark es la imagen perfecta para comenzar una saga que, sin caer en la desidia, cree en los usuarios la necesidad de anhelar nuevas aventuras en las que ella sea protagonista. No sabemos si será aquí, en *Nintendo 64* (lo dudamos mucho), pero estamos seguros de que, como Sabreman, Donkey Kong y muchos otros, Joanna Dark volverá a formar parte de un grandioso videojuego. Podría ser en la futura *Dolphin*. Si así fuera... ¡que Dios nos libre!

La proyección de sombras, pese a no ser reales (no son proyectadas por el motor 3D), crean un efecto sensacional en la pantalla.

cristaleras, etcétera), hay que añadir la formidable sensación de realismo que se logra con las sombras que se proyectan en suelos y paredes. Dichas sombras son simples texturas, es cierto, pero el efecto queda tan aparente como si se generasen en tiempo real (algo que no está al alcance de ***Nintendo 64***). Tantos alardes gráficos, al final, pasan factura. Jugar a **Perfect Dark**, sobre todo en el modo de alta resolución (para el que se requiere *Expansion Pak*), es hacer la vista gorda ante la escasa suavidad de movimientos. El entorno 3D es soberbio, pero la brusquedad con que se mueve es, en algunos casos, dramática. En cualquier caso, **Perfect Dark** es un juego que engancha por su soberbio desarrollo, canalizado por un discreto pero interesante guión, y por la increíble variedad de situaciones, lugares, armas y personajes que entran en liza. Es una soberbia aventura que enamorará a los miles de usuarios que disfrutaron con Golden Eye. Por cierto Joanna: le das mil y una vueltas a Lara Croft. **J. C. MAYERICK**

VALORACION

- Perfect Dark es, con diferencia, el mejor juego que Rare ha programado para Nintendo 64. Las enormes expectativas que sobre él se tenían se han visto satisfechas en buena medida.
- La lástima es que el potencial de Nintendo 64 ha llegado a un límite en el que no parece posible avanzar más. Perfect Dark explota esa capacidad, pero se nos antoja corta para los tiempos que corren.
- En pocas palabras: Perfect Dark tenía que haber aparecido mucho antes, esto es, antes de haber disfrutado con el potencial gráfico de Dreamcast y PS2. De esa forma Perfect Dark nos habría embriagado con un potencial gráfico no visto hasta entonces.
- En cualquier caso, Perfect Dark es una soberbia recreación que no sólo destaca por la aventura, sino también por la innumerable cantidad de opciones y modos de juego que dispone.

Memorias de LEÁ MONDE

Vagrant Story

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SCE
PROGRAMADOR	SCEE CAMBRIDGE

Llegó la hora de la cita prometida en ***Leá Monde***. Desde aquí, un pequeño bosque situado al norte de las Graylands, puedo ver la numerosa legión de ***seguidores*** que se acerca cautelosamente por los márgenes del oscuro sendero y que durante estos últimos meses ha seguido muy de cerca toda la información que hemos vertido en la revista sobre el juego ***más perfecto*** jamás creado para PSX.





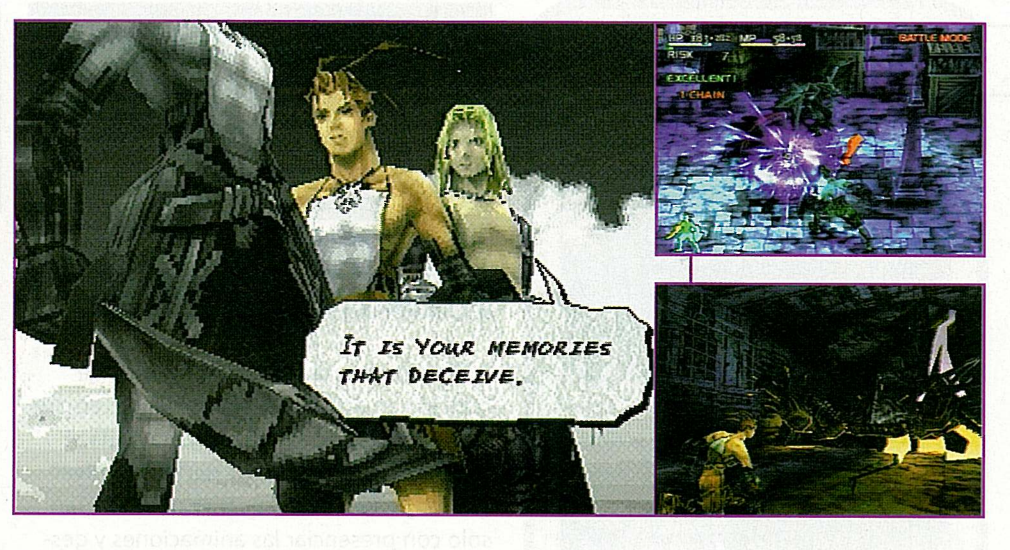


La explicación del trágico flashback del asesinato de la mujer e hijo de Ashley Riot irá tomando forma poco a poco con sorprendentes revelaciones. En Vagrant Story no todo es lo que parece y la realidad logra superar una vez más a la ficción.

VALORACION

Vagrant Story es la creación más sobresaliente de todo el catálogo de PlayStation, una prodigiosa mezcla de aventura, RPG, cómic y súper producción que alcanza con holgura la calificación de auténtica obra de arte. Tan sólo ha faltado la traducción al castellano para conseguir una puntuación de escándalo. Square ha puesto el listón tan alto que incluso FFIX va a tener dificultades para alcanzar a VS.





Ha llegado el momento de que partáis hacia Leá Monde, ciudad maldita. **Vagrant Story** ya estará entre vosotros cuando leáis estas líneas. Ya no tendréis que imaginar sus sórdidos parajes, ni hacer todo tipo de conjeturas sobre los peligros que acechan en su interior porque ya formáis parte de él. Ya se ha apoderado de vosotros con su mágica y fría belleza. **Vagrant Story** es como una galería repleta de obras de arte, cada nueva pantalla es un pequeño mundo para observar, como una obra pictórica, con numerosos detalles que atraen al ojo humano. Una galería de emociones, sensaciones y e infinitos ambientes. La abstracción que invade al jugador es total, y tan pronto como presenciéis la secuencia de introducción jugable vuestro nuevo nombre será Ashley y vuestro apellido Riot. Ya sólo tendréis que dejar llevaros por su equilibrada cadencia entre diálogos, exploración y combates. Y así, minuto a minuto, se irá desplegando el soberbio guión del juego que os reservará nuevas sorpresas y giros inesperados en cada escena. A estas alturas os daréis cuenta de su único fallo, no está traducido al castellano, y el nivel que exige de inglés es medio-alto. Al enriquecimiento constante del guión se sumará el sistema de combate más atractivo que podáis imaginar y el complejo, en un principio, apartado de las armas y su continua evolución. Los *final bosses* deambularán ante vuestros atónitos ojos regidos por fluidas y perfectas animaciones sin importar su tamaño, que en el caso de minotauros, *golems*, dragones o *wyverns* suele ser bastante considerable. Los creadores de **Vagrant Story** han sabido plasmar la tensión y nervios del combate a la perfección gracias al ingenioso sistema de *combos* y a la estudiada dificultad de las criaturas. En los combates decisivos sudarás, mantendrás tu cuerpo en tensión mientras sincronizas los golpes de Ashley con los botones del *pad* y sumas *chain combos*. Realmente sentirás que eres tú el que está luchando contra las criaturas más caóticas del universo. Y todo esto mientras haces uso de poderes mágicos, habilidades de defensa y ataque, técnicas *break arts* y una extensa colección de *items*. Más no se puede pedir, y os garantizo que este sistema va a gustar a todos, hayáis jugado a un











Apuntes



Hay seis Workshops en VAGRANT STORY. Antes de probar combinaciones salva la partida.



Una vez que consigáis la magia Teleportation, podréis surcar Leá Monde fácilmente.

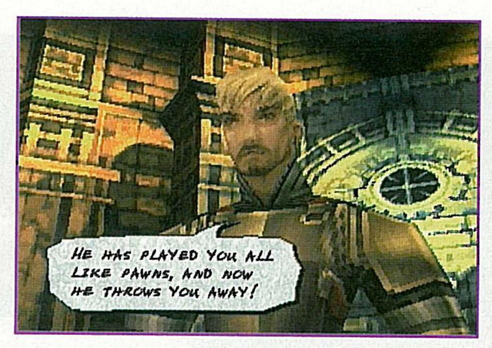

Hay numerosos puzzles de bloques y cajas que pondrán a prueba vuestro ingenio.



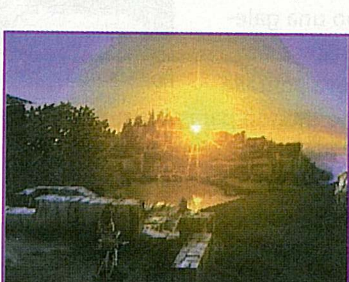
Al completar por primera vez el juego sólo veréis poco más del 80% del mapeado.



Hay 6 muñecos repartidos por Leá Monde que potenciarán la afinidad de las armas.



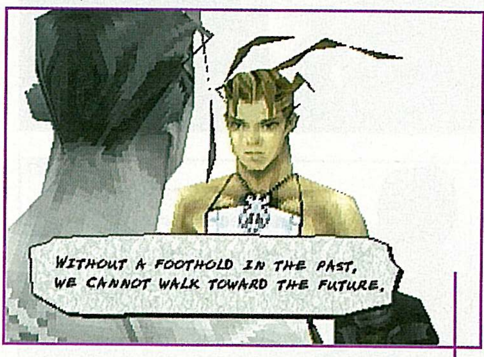
RPG o no. Del apartado gráfico ya os he hablado en anteriores ocasiones, y creo que con esta frase no habrá ninguna duda al respecto: es el juego más perfecto a nivel gráfico jamás creado para **PLAYSTATION**. Tan sólo con presenciar las animaciones y gestos de los personajes, la solidez y detalle de las texturas y el magistral uso de las fuentes de luz bastará para que estéis de acuerdo conmigo y elevéis el *engine* 3D de **VAGRANT STORY** al primer puesto de la clasificación. La única duda que había generado **VS** era el tiempo de juego que nos iba a ofrecer (se hablaba de unas cinco o seis horas). Pues bien, nada más lejos de la realidad porque completar por primera vez el juego (esto supondrá poco más del 80 por ciento), nos





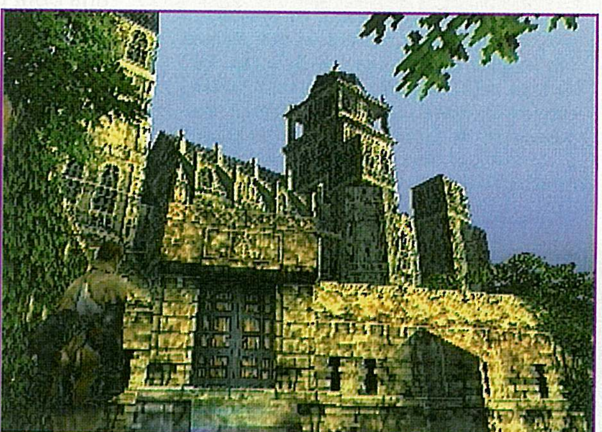


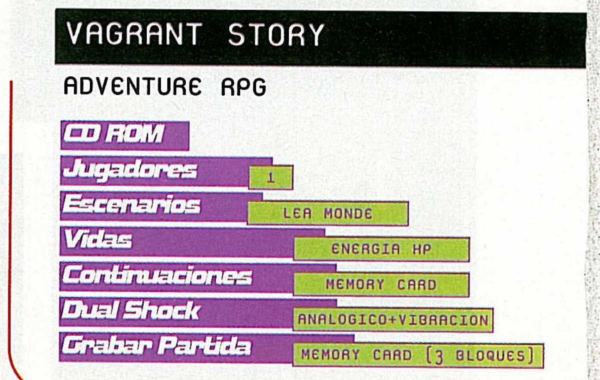

Las plataformas harán acto de presencia en algunos momentos del juego. Si te causan problemas usa Fixate.



El diseñador de personajes **Akihiko Yoshida** ha creado un elenco de protagonistas con gran peso específico que quedará por siempre grabado en nuestra memoria. ¿Para cuándo VS2 en **PS2**?





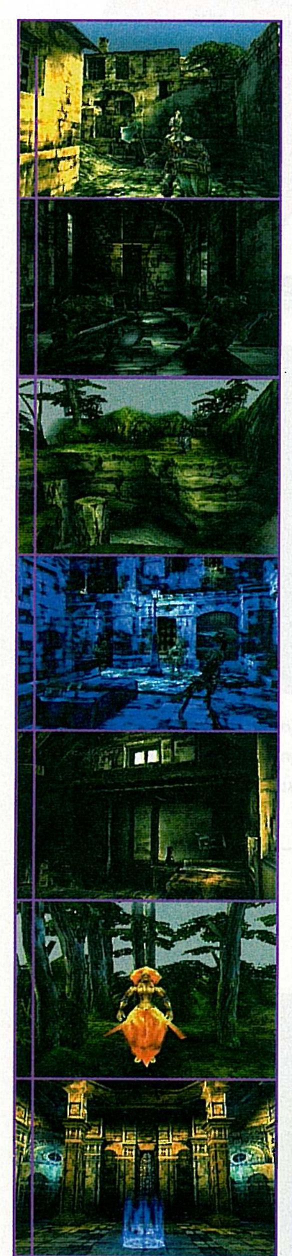


VAGRANT STORY

ADVENTURE RPG

CD ROM	
Jugadores	1
Escenarios	LEA MONDE
Vidas	ENERGIA HP
Continuaciones	MEMORY CARD
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (3 BLOQUES)





La sorprendente labor de **Hiroshi Minagawa** como *Art Direction & Character Model Supervisor nos ha dejado una generosa colección de parajes inolvidables que podremos observar con todo detalle pulsando START.*

llevará entre 30 y 35 horas. En lo que no nos han mentido era en la intención de dotar al juego de grandes alicientes para jugarlo una segunda vez, y para ello han dejado el último 16 por ciento del mapeado sólo accesible tras completarlo una vez. Esto nos permitirá descubrir nuevos escenarios y enemigos y acceder a las llaves de oro, acero, platino y *Rood Inverse*. Quiero avisaros que la dificultad del último enemigo es ligeramente alta, así que id preparados porque el epílogo (generado íntegramente por el *engine* 3D), sobrepasa todo lo visto hasta el momento en ***PSX***. Después vendrán la maravillosa composición y las ilustraciones que acompañan los créditos de **VAGRANT STORY**. Y ya que mencionamos la música, me descubro ante **Hitoshi Sakimoto** por su espléndida y exquisita colección de melodías. Y lo mismo para los efectos de sonido: pisadas de Ashley sobre diferentes superficies, el metálico chocar de las armas, los gritos de las bestias, los sonidos naturales y de ambiente. Sencillamente soberbios, rotundos y atmosféricos. Todos los apartados de **VAGRANT STORY** alcanzan la máxima calidad posible. Pero si los tratamos como conjunto, es cuando traspasamos el umbral que separa a un videojuego de convertirse en auténtica obra de arte. Si la perfección existe, **VAGRANT STORY** es el juego que más cerca ha estado de ella. **THE ELF**



Bestiario de Leá Monde













La cantidad total de enemigos que pueblan las localizaciones de Leá Monde asciende a 78. Están divididos en seis categorías (*Human, Beast, Undead, Phantom, Dragon* y *Evil*) y será necesario que utilicéis armas diferentes para cada una de las clases si queréis avanzar en el juego sin grandes dificultades.











GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
98	95	97	96	97
el engine 3D más perfecto jamás creado para PLAYSTATION. Las animaciones y gestos de los personajes son totalmente reales, las texturas más sólidas y detalladas que nunca y el uso de las fuentes de luz es magistral.	HITOSHI SAKIMOTO ha creado una de las bandas sonoras más perfectas, completas y ambientales de todo el catálogo de SQUARE. Teniendo en cuenta la calidad de otros músicos de la compañía, es mucho decir.	otro apartado que roza la perfección gracias a su infinita colección de efectos de sonido. el ambiente logrado es tan real que girarás la cabeza en busca de su procedencia. Tan sólo se echan de menos las voces.	control del personaje exquisito, combates de antología y un guión de ensueño. completarlo por primera vez nos llevará más de 30 horas y nos ofrecerá jugosos secretos (16 por ciento del mapa) si lo hacemos una segunda.	+ el mejor juego de PLAYSTATION hasta la fecha. − Tan sólo que no esté traducido al castellano. una pena.

El Cielo puede ESPERAR

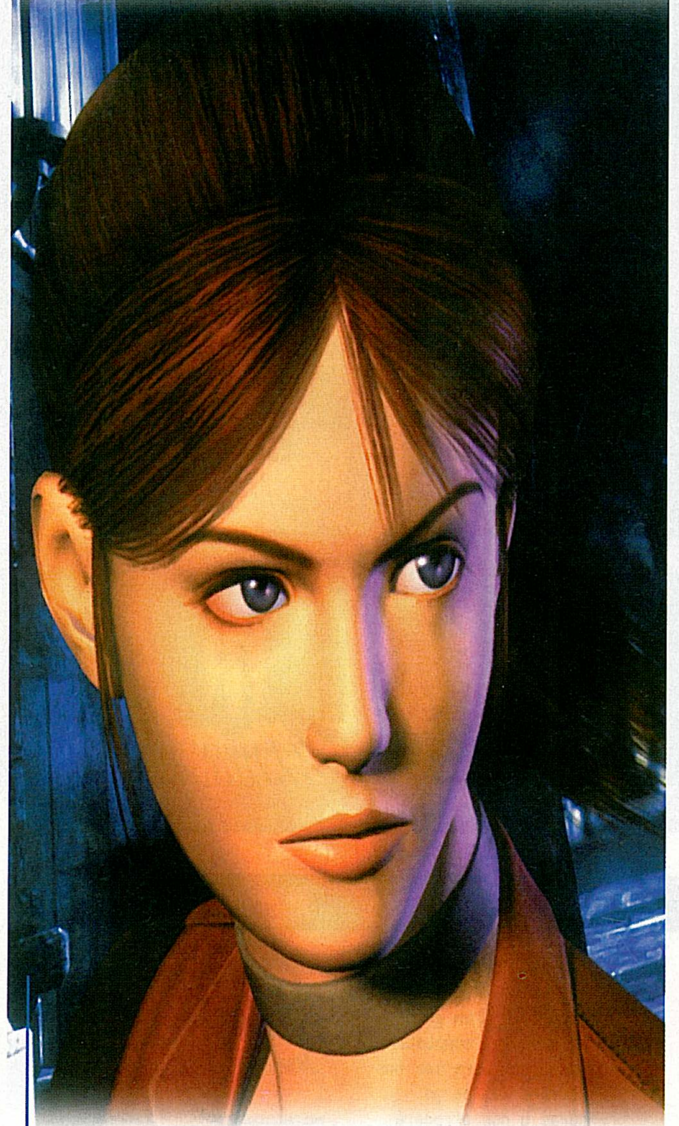
Resident Evil Code: Veronica

Claire Redfield ha sentido el aliento del sueño eterno de cerca. Con la tenue llama de un mechero **vislumbra**, oculta entre las **sombras**, la silueta de su carcelero abriendo la puerta: ha comenzado la **aventura**.

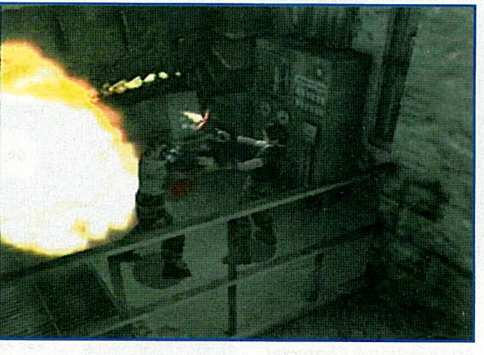
Las sorpresas están a la orden del día, y si no andas con cuidado y con el arma a punto, prepárate.







*Cuando Claire Redfield se encontraba buscando a su hermano, en unas instalaciones de **París**, fue secuestrada por Umbrella Inc.*



Cuando la mediocridad se convierte en algo cotidiano adormeciendo nuestros instintos jugones, basta la varita mágica de un genio y grandes dosis de imaginación para sacudirnos el sopor y volver a la vida. Esta vez ha sido CAPCOM la encargada de despertarnos con una maravillosa entrega de RESIDENT EVIL para ***DREAMCAST***: **RESIDENT EVIL CODE: VERONICA.** Un juego alucinante en todas sus facetas, y aunque la ambienta-

SUPER Information

FORMATO	2 GD ROM
PRODUCTOR	CAPCOM
PROGRAMADOR	CAPCOM

VALORACION

RECV es el mejor RESIDENT de toda la saga. A nivel gráfico es una auténtica pasada, y para colmo la jugabilidad se complementa con el argumento a la perfección ofreciendo un espectáculo audiovisual sin precedentes, sin ninguna fisura.

RESIDENT EVIL CODE: VERONI

SURVIVAL HORROR

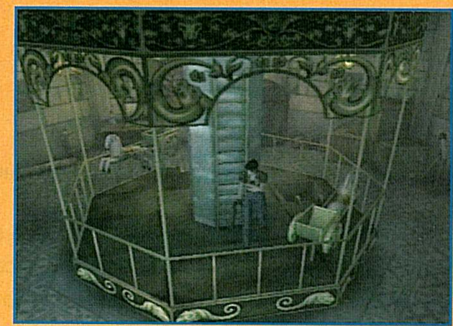
2 GD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Capítulos	2
Continuaciones	SI
Vibration pack	SI
Grabar Partida	VMS

Umbrella Inc.

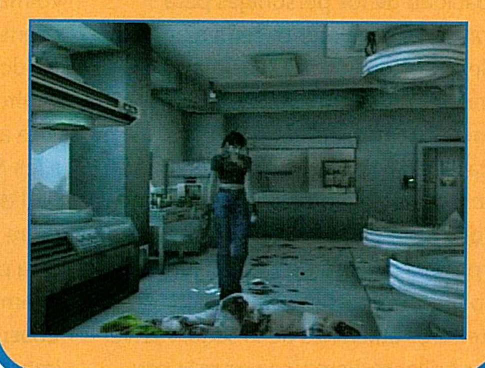








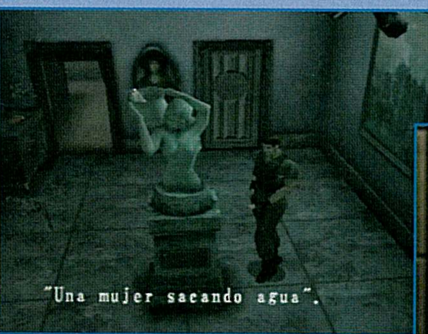
ción y su mecánica ya son de sobra conocidos por millones de usuarios a lo largo y ancho del mundo, hay varios aspectos que lo consagran como la culminación de esta saga por el momento. La exquisita decoración de los escenarios es rica en detalles y presenta una iluminación que dota a cada lugar con la atmósfera adecuada y afectando en todo momento a los personajes que discurren por ellos. La perfecta simbiosis entre las secuencias en tiempo real (auténtico hilo conductor de toda la trama de **RECV**) y el juego, nos regala escenas cuyo dramatismo y tensión llegan a eclipsar a las contadas, aunque



Umbrella Inc. ha extendido sus redes por todo el mundo. En **RECV** visitaremos una misteriosa isla y su base en la Antártida.



Recuerdos...





¿Reconocéis estas imágenes? ¿Acaso no pertenecen a algunas de las zonas de la mansión que aparecía en el primer RE? Puede que sí...



ABRE LOS OJOS *Y no los cierres en ningún momento, no toques el mando para nada y disfruta con las secuencias que despliega el juego, porque la historia es en verdad fascinante.*









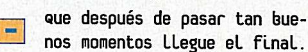




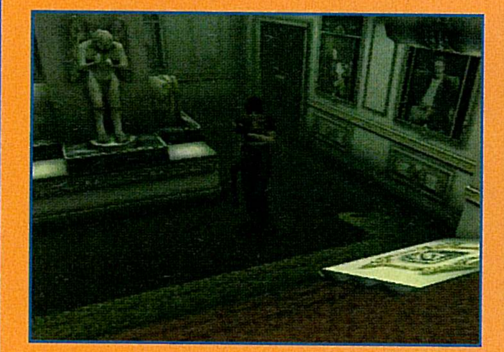


CA	GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
	98	98	97	98	98
	Es el primer RE en 3D, con magníficos escenarios muy detallados, increíbles efectos de luces y en el que podemos captar lo que sienten sus protagonistas contemplando sus expresiones faciales, miedo, alegría, etc.	RECV cuenta con una completísima banda sonora. CAPCOM ha vuelto a explotar el estilo característico de la saga con nuevas composiciones. Desde la suaves melodías de lugares tranquilos a las intensas subidas cuando hay acción.	La única queja es que no se hayan doblado las voces inglesas al castellano. Porque en RECV encontramos los diálogos más naturales de la saga y un completo repertorio de efectos de sonido para todo lo que sucede en pantalla.	La gracia del primer RE, con enigmas de empaque, se suma a la acción de los capítulos posteriores para darnos el mejor RESIDENT EVIL de la saga. Y además con impresionantes escenas y un modo secreto como recompensas.	+ Todo, porque resulta difícil encontrar algún fallo. − Que después de pasar tan buenos momentos llegue el final.





Puzzles





Comparado con los capítulos 2º y 3º de la saga, en RECV hallamos los mejores enigmas (por fin tendremos que pensar un poco) desde aquel fantástico puzzle de los cuadros de la primera entrega que, por cierto, vuelve a repetirse en esta edición.

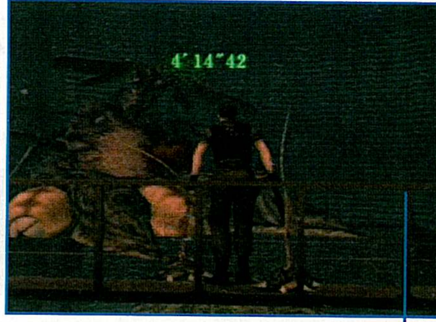


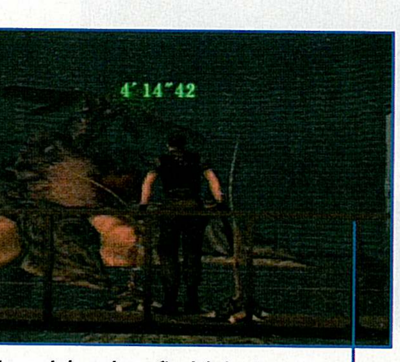


La acción será una constante en la increíble aventura que viven los hermanos Redfield.

intensas, escenas de vídeo que salpican la aventura. Un despliegue gráfico sin precedentes, acentuado aún más por la capacidad de los personajes para expresarse facialmente, remarcando las inflexiones de la voz en los diálogos para que parezcan más humanos que nunca. Además, **RECV** ha sido traducido al castellano para que no perdamos un sólo detalle del emocionante argumento, que nos conducirá de sorpresa en sorpresa a lo largo de todo el juego. Por otro lado, el apartado sonoro, como en anteriores ediciones de la saga, vuelve a ser brillante. Pero una vez más hay que destacar la grandiosa banda sonora que aporta el toque final a cada una de las escenas y acciones que se desarrollan en **Resident Evil Code: Veronica.** Y toda esta parafernalia no tendría ningún sentido sin la mecánica del juego, la que da vida y sentido a todo el conjunto, y donde CAPCOM ha dado en el clavo fundiendo la frescura y el aire de misterio del primer Resident Evil, la acción trepidante del segundo y la extensión del tercero en un sólo juego. Para colmo, **RECV** cuenta con un modo de juego oculto (que aparece al terminarse la aventura) parecido a los *Mercenarios* de RE3, con la salvedad de que ahora podemos elegir entre una perspectiva en primera y tercera persona para combatir a nuestros enemigos. En definitiva, **Resident Evil Code: Veronica** es un título sublime e imprescindible. **R. DREAMER**







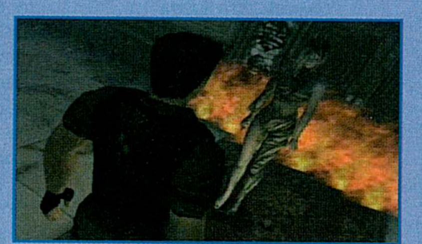
He aquí el producto final de las investigaciones de la diabólica familia Ashford.



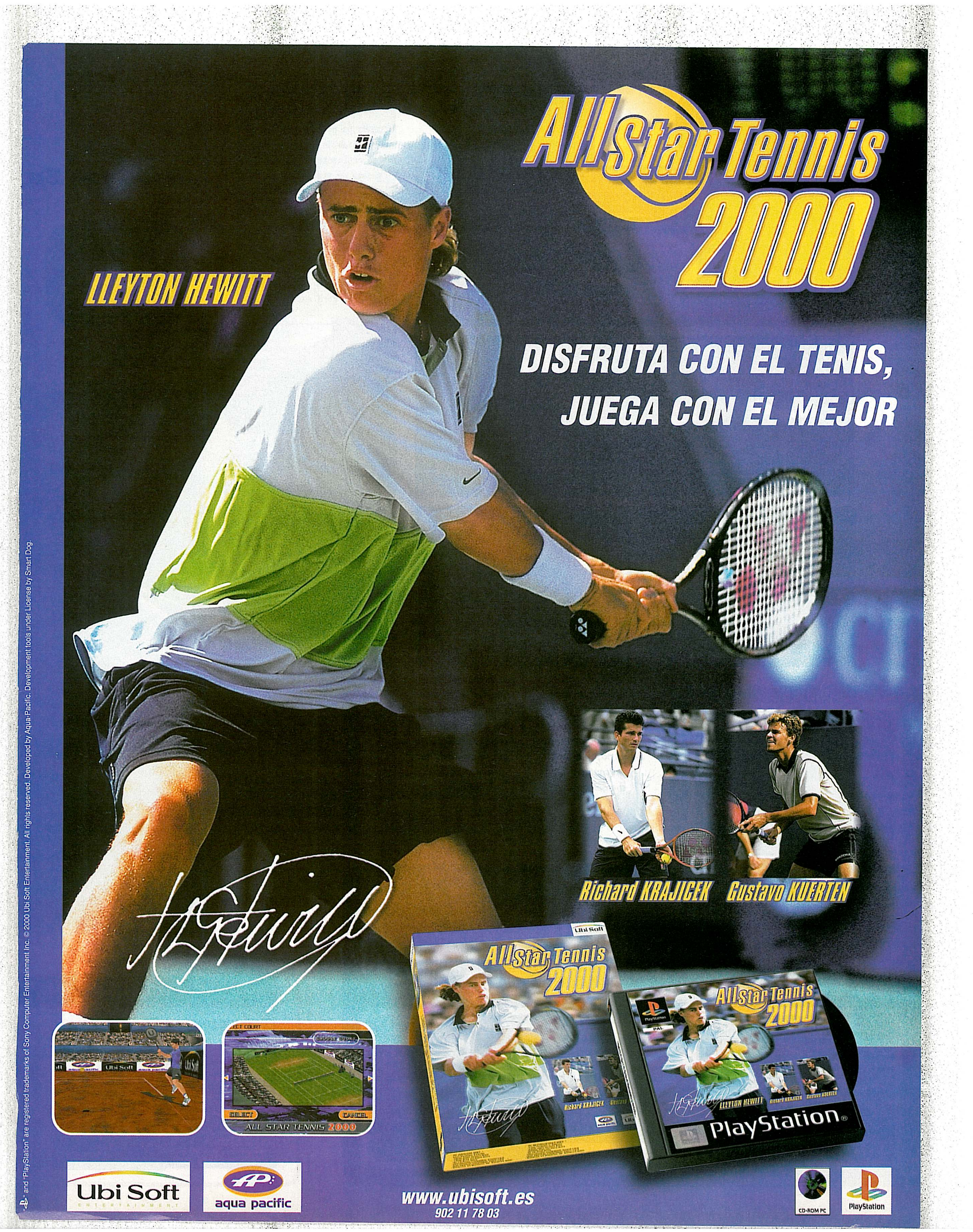
¡Peligro!







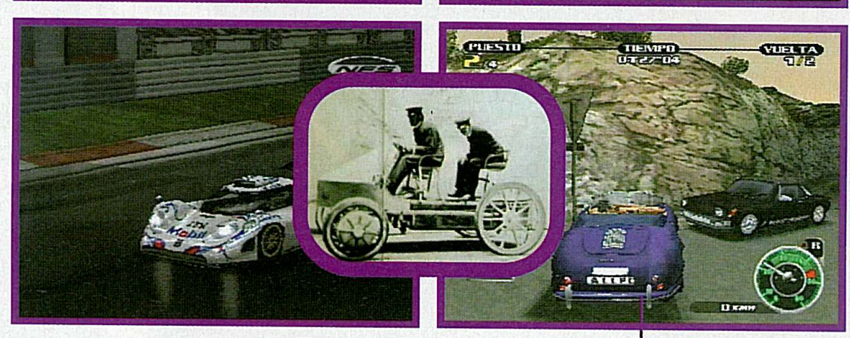
El camino de los Redfield hacia la salvación está lleno de trampas y de poderosos monstruos obra de Umbrella Inc.



AllStar Tennis 2000
LLEYTON HEWITT
DISFRUTA CON EL TENIS,
JUEGA CON EL MEJOR
Richard KRAJICEK
Gustavo KUERTEN
ALL STAR TENNIS 2000
PlayStation
Ubi Soft
aqua pacific
www.ubisoft.es
902 11 78 03
CD-ROM PC
PlayStation



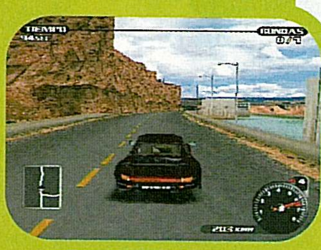


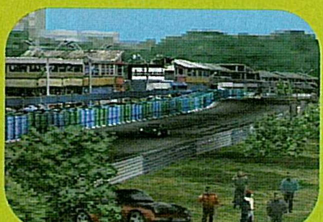


VALORACION

cuando ya no teníamos muchas esperanzas de volver a ver algo realmente novedoso en la saga de ELECTRONIC ARTS, la compañía norteamericana se ha sacado de la manga una entrega con tantos buenos ingredientes que, con algunas pequeñas mejoras, ahora podríamos decir que se trata sin duda de la mejor versión aparecida para PSX.

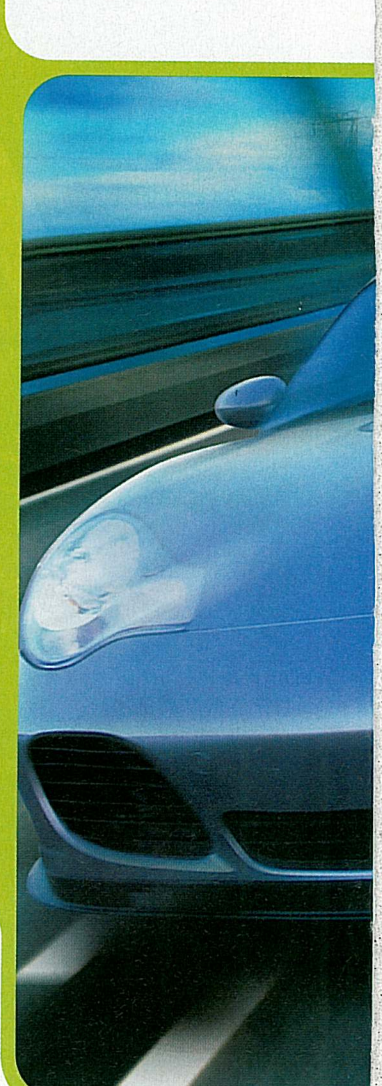








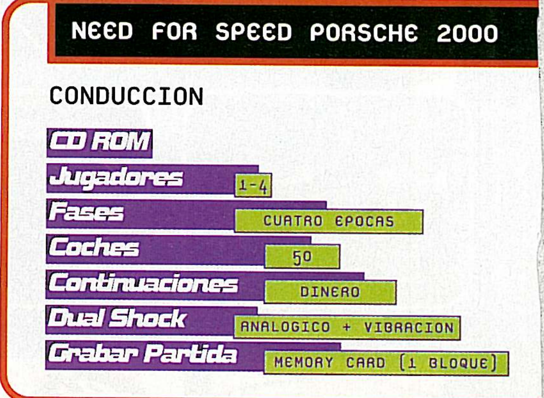




*Una de las cosas que más nos ha llamado la atención de **Need for Speed Porsche Challenge** es que los rivales no rehuyen jamás el contacto. Si por cualquier casualidad nos quedamos atravesados en mitad de la carretera, ellos no tendrán ningún reparo en hacernos papilla. En la gran mayoría de los casos, ni siquiera reducen.*

Modo Evolución. En este mastodóntico modo tendréis la oportunidad de conocer de primera mano las diferentes épocas doradas de la gran marca alemana. Está dividido en tres grandes periodos y cada uno de ellos cuenta con los modelos más representativos. Para poder participar en los diferentes eventos, deberemos comprar un número determinado de vehículos y, según se nos den las carreras, podremos adquirirlos nuevos o del mercado de segunda mano. Estos vehículos usados están en condiciones de correr, pero sería conveniente que los reparéis un poco primero. Cuando ya acumuléis una buena cantidad de dinero, corriendo o tras vender todos los coches de nuestro garaje, será el momento de enfrentaros a los complejos retos con prototipos especiales, auténticas máquinas voladoras sobre ruedas.





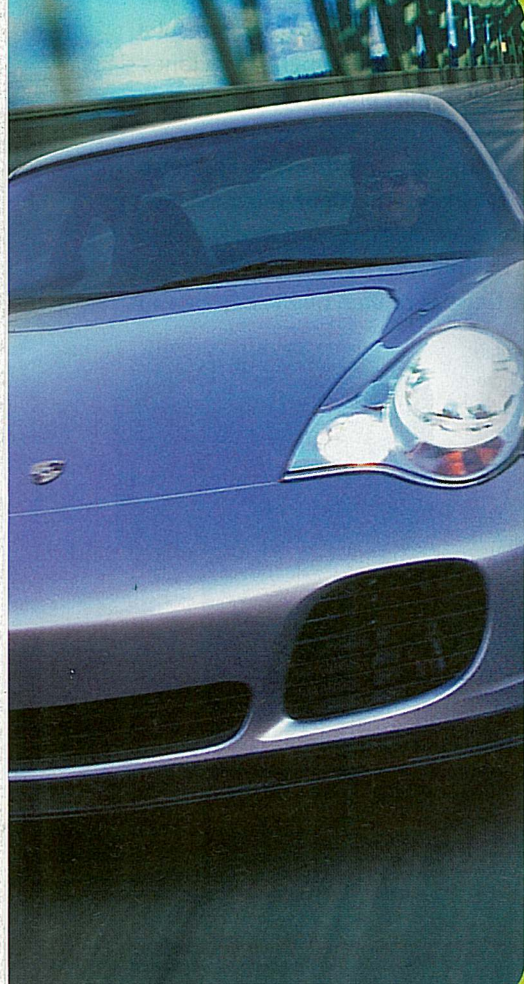
NEED FOR SPEED PORSCHE 2000

CONDUCCION

CD ROM	
Jugadores	1-4
Fases	CUATRO EPOCAS
Coches	50
Continuaciones	DINERO
Dual Shock	ANALOGICO + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)

eed Porsche 2000

CLASICOS para siempre



Una de las sagas más importantes y *prolíficas* del mundo del *motor*, la familia *Need for Speed* de Electronic Arts, regresa a *PlayStation* con el encanto añadido de haberse hecho con los derechos de una marca tan emblemática como *Porsche.*

Hace ya mucho tiempo, quizás un par de capítulos atrás en la saga iniciada en *3DO*, corrió el rumor de un nuevo juego de coches para PLAYSTATION con la mítica marca alemana como gran protagonista. Como sólo se habló de negociaciones y pasaron los meses sin que recibiéramos más noticias, pensamos que aquel proyecto ya no vería jamás la luz. Por suerte para todos, hoy **NEED FOR SPEED PORSCHE 2000** es toda una realidad y una de las mejores formas de evolucionar en una saga que en su último capítulo apenas aportó algo nuevo a lo ya conocido. Aunque en algunas cuestiones sigue siendo fiel al concepto de juego tradicional, **NEED FOR SPEED PORSCHE 2000** presenta un nuevo esquema de juego en el que el corredor tiene que completar toda la historia de la marca a través de los diferentes modelos de cada época. Lo que en un principio ya podría considerarse como una idea interesante y atractiva

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	E.ARTS
PROGRAMADOR	EDEN STUD.






El modo persecución es mucho más complicado y exigente que en anteriores ediciones. Aquí os perseguirán desde el momento de la salida, con coches muy potentes y la distancia entre los vehículos es de tan sólo unos segundos.



GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
92	85	92	93	92
Tanto los coches como la ambientación de los recorridos están bastante trabajados, y el juego tiene una aspecto realista y consistente. De todos los NFS que hemos visto, éste es el que más nos ha gustado y sorprendido.	Alterna algunas composiciones interesantes con unos temas que apenas dicen o trasmiten casi nada. En otras ocasiones la banda sonora ha estado más acertada y ha contado con mayor diversidad.	La gama y contundencia de los efectos sonoros es excelente y se complementa perfectamente con el espectáculo visual que encontraréis en pantalla. Bien los motores, las frenadas, los derrapes y los golpes.	Cuenta con un número interesante de modos, una dificultad bien ajustada y bastantes horas de diversión. El modo para varios jugadores está bien diseñado y la incorporación de las pruebas de habilidad, un acierto.	+ Los clásicos, el modo evolución y las pruebas de piloto. − aunque varíen en el diseño, sólo hay seis escenarios.





Piloto de Pruebas. Sumándose a una de las corrientes más exitosas del género en los últimos años, esta edición ha incorporado un montón de retos de habilidad. Las pruebas tienen unos tiempos bastante ajustados, y la principal dificultad que encontraremos es que en cada una de ellas deberemos pilotar un coche distinto y los cambios son realmente brutales.





Varios Jugadores. Aunque en el anterior Need for Speed ya se hicieron importantes avances para acercar el modo multijugador a las calidades del modo individual, es en esta edición donde han dado el «do de pecho». Espectacular, veloz y con un montón de opciones y modos, esta opción nos da la oportunidad de jugar hasta con cuatro jugadores simultáneos.



es, en la práctica, una experiencia a la que muy pocos deberían renunciar si son amantes de los coches clásicos y, sobre todo, de los modelos Porsche.

Need for Speed Porsche 2000 no es el típico juego del género de conducción que usa una gran marca para intentar colar al aficionado un programa infame. Puestos a entrar en calificativos, se trata de un programa con carisma, con una brillante puesta en escena, una calidad técnica considerable y un importante grado de realismo en la conducción. Se puede apreciar fácilmente que los programadores se han esforzado por dotar a cada vehículo de sus propias características y su propio estilo de pilotaje, y resulta fascinante comprobar la evolución en los 50 años de esta escudería. Al principio nos encontraremos con unos vehículos que corren bastante



todo calculado. Como en **Need for Speed Porsche 2000** los daños han cobrado una enorme importancia, los constantes cambios de esa evolución se convertirán en nuestra mejor escuela, y lo harán de una manera tan progresiva y suave que nadie sufrirá demasiados ataques de rabia. Con algunos retoques inteligentes en nuestro vehículo, no tendremos demasiados problemas para hacer frente al resto de rivales. Aquí se premia el buen pilotaje y resulta relativamente sencillo recuperar posiciones si se tiene un mínimo conocimiento de los recorridos.

En lo que se refiere a modos, **Need for Speed Porsche 2000** presenta algunas importantes y generosas novedades en su aparatosa oferta. Además del inmenso modo *Evolución*, en esta nueva entrega se repiten buena parte de sus



En la pantalla de la derecha podéis apreciar el extraordinario aspecto de las nuevas repeticiones.







La toma frontal es tan arriesgada como siempre, pero hay ocasiones en que será fundamental su uso.

y frenan con cierta dificultad, pero que se manejan a las mil maravillas en los giros y maniobras de aproximación a los rivales. Más adelante, ya con modelos más actuales y con cilindradas muy superiores, la cosa requerirá toda nuestra atención y pericia al volante para no acabar a la primeras de cambio estampados contra un árbol o la pared. Está

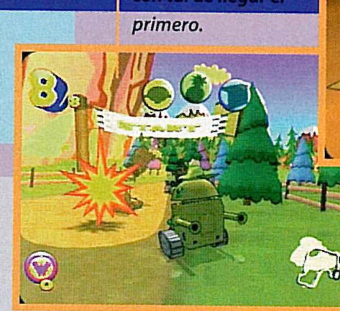
modos tradicionales, aunque con algunas variaciones que afectan sobre todo a la jugabilidad potenciándola bastantes enteros. Cuatro jugadores vía *Multitap*, modo persecución con la «poli» más dura que nunca, un nuevo modo en el que deberemos recoger más banderas que el contrario y las pruebas de habilidad, completan la oferta. **DE LUCAR**

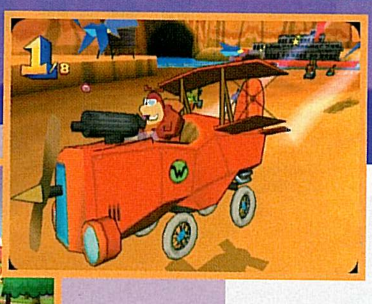


LOS DE HANNA-BARBERA



INFOGRAMES ha respetado los nombres en castellano con los que fueron bautizados los personajes en los años 60. Desde Paco Bello al profesor Locovich.





Como en la serie, en el juego no hay reglas. Todo vale con tal de llegar el primero.



Los Autos Locos

Las extravagantes ***peripecias*** de Pierre Nodoyuna, Patán y demás componentes de Los Autos Locos abandonan la ***televisión*** para dar forma a un genuino «***cartoon***» ***interactivo*** con mecánica de arcade de conducción y estética de ***dibujo animado***.



El buen hacer de INFOGRAMES SHEFFIELD y la potencia gráfica de ***DREAMCAST*** han hecho realidad lo que hasta ahora era sólo un sueño en la mente de todos aquellos que crecimos viendo **LOS AUTOS LOCOS**: poder competir en una carrera frente a Pierre Nodoyuna y Patán, los Hermanos Tenebrosos o Penélope Glamour. Los héroes televisivos de toda una generación de chavales cobran vida en un juego absolutamente genial y redondo, que respeta fielmente el *look* de la serie de los 60, adaptado a las 3D mediante una técnica idéntica a la utilizada en FEAR EFFECT o el inminente JET SET RADIO. Un contorno negro bordea en tiempo real los gráficos del juego, otorgándole el aspecto de un dibujo animado. Sin descender en ningún momento de los 50/60 *frames* por segundo (todo depende de tu televisor), los Hermanos Macana, Mafio y sus pandilleros y el resto de personajes de la serie estarán a tu disposición para participar en carreras descabelladas por bosques y desiertos, utilizando sucias artimañas y los *gadgets* más ingeniosos para dejar atrás a los rivales. Encomiable ha sido la labor de INFOGRAMES SHEFFIELD a la hora de programar esta joya para ***DC***, pero no



Como en la serie de TV (todo un clásico de la historia de los cartoons) cada vehículo cuenta con diversas armas y gadgets ocultos.

LOS AUTOS LOCOS

ARCADE DE CONDUCCIÓN

GD ROM	
Jugadores	1-4
Coches	11
Circuitos	15
Modos de juego	6
Vibration Pack	SI
Grabar Partida	VISUAL MEMORY

A LA CARRERA

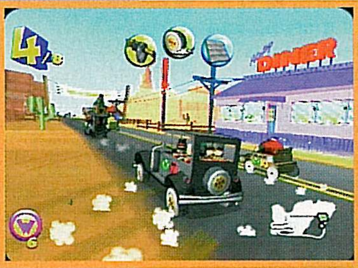


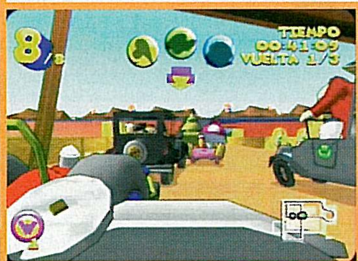






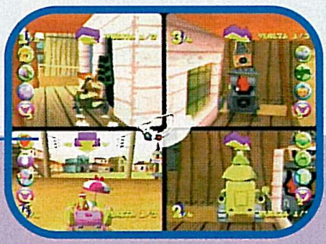
Intro. La fidelidad respecto a la serie de televisión de los 60 alcanza incluso a la *intro* del juego, que recrea íntegramente, plano a plano y en tres dimensiones, la cabecera del show televisivo.







Al margen de las carreras ordinarias, el juego ofrece otros retos ocultos, como el duelo contra el prof. Locovich.

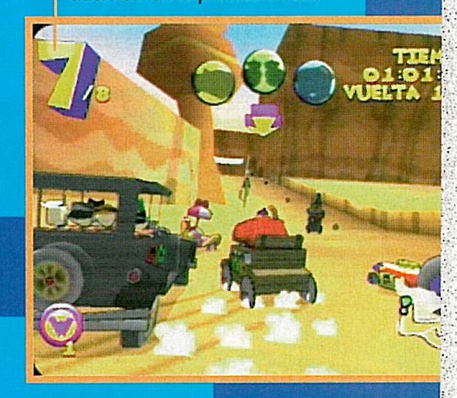






Diversión para 4 jugadores Aunque peca del mismo defecto de los modos multijugador de *N64* (pantalla de juego mínima), ofrece la opción de competir frente a dos o tres amigos.

menos decisivo ha sido el trabajo de la filial española de la compañía a la hora de doblar y traducir el juego. Era imposible recurrir a las voces originales de los 60, pero aún así, INFOGRAMES contrató a actores profesionales de doblaje (muchos de ellos os sonarán de Los Simpsons) para poner sus voces a Paco Bello o Lucas y el Oso Miedoso, sin olvidar al *speaker* que



GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
95	90	94	93	95
Los Autos Locos es un auténtico cartoon en 3D dotado de unos gráficos de una calidad impensable hace unos años. El juego jamás baja de los 50/60 frames por segundo y el colorido y la animación de los coches es alucinante.	Aunque al final acaba resultando un tanto machacona (vamos, que se repite más que el ajo), la música del juego es bastante buena y mantiene ese espíritu de persecución de cine mudo de la serie de televisión.	Encomiable trabajo de localización por parte de Infogrames España que recurrió a actores profesionales de doblaje para dar vida a los personajes del juego, que por cierto, no paran de hablar durante la carrera.	Jugabilidad y dificultad han sido perfectamente equilibradas en un arcade de conducción fácil de jugar pero bastante difícil de finalizar dada la gran cantidad de secretos y retos ocultos.	+ Los gráficos y las voces en castellano. - El reto de Patán es prácticamente imposible.





ameniza constantemente la carrera. Todos estos detalles, los gráficos, el sonido, el conservar los mismos nombres en castellano con los que fueron bautizados los personajes en los 60, sin olvidar el magnífico control de los vehículos, hace de **Los Autos Locos** uno de los mejores GD-ROM producidos hasta la fecha en **Dreamcast**. No es tan real como V-Rally o MSR, pero ofrece un repertorio de modos de carrera y competiciones especiales tan extenso que incluso el más avispado usuario las pasará canutas desvelando todos los secretos del juego, empezando por el paradero de esos tres vehículos a los que no se puede acceder en un principio. Por gráficos, jugabilidad y acabado, **Los Autos Locos** está llamado a convertirse en todo un clásico en **DC** y será difícil que en los próximos meses haya otro juego de coches capaz de superarlo. NEMESIS

SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	INF. SHEFFIELD



Los escenarios por los que compiten **Los Autos Locos** respetan el mismo look de dibujo animado y están plagados de atajos y rutas ocultas.



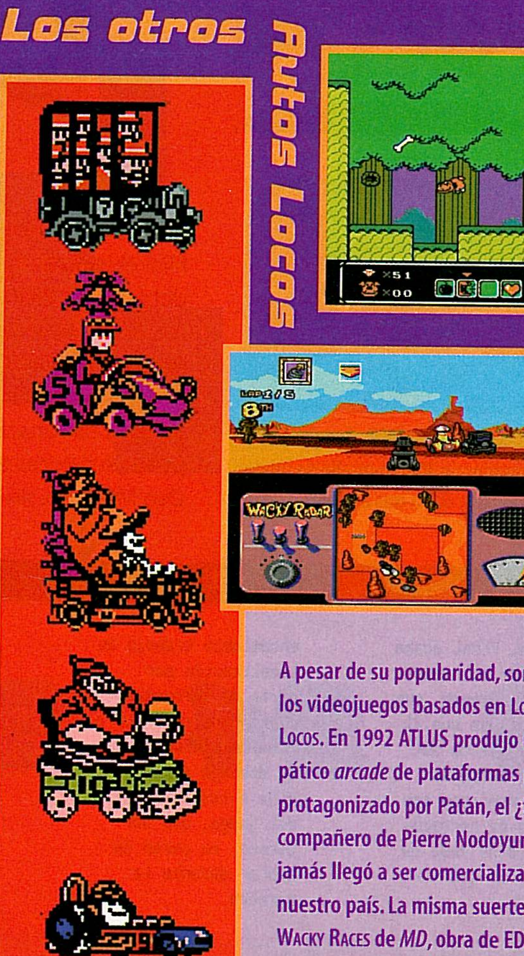
VALORACION

INFOGRAMES ha creado un genuino cartoon en 3D que primero entra por los ojos, gracias a sus sensacionales gráficos, pero que luego sabe ganarse la admiración del usuario por su acertada jugabilidad y la cantidad de modos de juego y secretos que oculta. LOS AUTOS LOCOS entusiasmará tanto a los padres que crecieron en los 70 viendo esta serie a través del televisor en blanco y negro, como a los hijos que la conocen ahora gracias al CARTOON NETWORK de C. SATÉLITE DIGITAL.

Los otros Autos Locos



*En 1994 los usuarios de la entonces prometedora **3DO** también disfrutaron de Los Autos Locos, aunque el juego no era más que una sucesión de secencias CGI.*





A pesar de su popularidad, son pocos los videojuegos basados en Los Autos Locos. En 1992 ATLUS produjo un simpático *arcade* de plataformas para ***NES*** protagonizado por Patán, el ¿fiel? compañero de Pierre Nodoyuna, que jamás llegó a ser comercializado en nuestro país. La misma suerte corrió el Wacky Races de *MD*, obra de EDEN ENT., que destacaba por su circuito en 3D.


INFOGRAMES
PlayStation
Cortado por un Machete
R.I.P.
Sargento Mayor del Ejército
1er pelotón - Isla Porcina
MARRANOS EN GUERRA
Es la guerra ¡Vamos a trinchar un poco de lacón!
Marranos desfilando. Cerdo contra cerdo. Si metes la pata terminarás como el Sargento Mayor. 6 naciones en una batalla por la supremacía porcina.
Gana la guerra o conviértete en mercancía de charcutería.
¡LUCHA COMO UN MARRANO!
PlayStation
MARRANOS EN GUERRA™
HOGS OF WAR
PAL
CHORIZO PELEÓN
INFOGRAMES
PlayStation®
www.hogsofwar.net
© 2000 Infogrames Europe. All Rights Reserved. Developed by Infogrames Studios Limited. "" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.


SILVER
SILVER
AVENTURA RPG
CD ROM
Jugadores 1
Personajes 5
Mundos 9
Continuaciones NO
Vibration Pack NO
Visual Memory SI (N. BLOQUES VARIABLE)

Silver

Hablando EN PLATA

Viene de un mundo, el de los ***compatibles PC***, acostumbrado a lidiar con este tipo de producciones desarrolladas en ***occidente***. Japón, amo y señor del RPG en el mundo de las consolas, encuentra así un serio ***competidor*** en esta excelente aventura ***medieval*** programada en el corazón de Inglaterra.

Una superproducción en toda regla que además llega a nuestro país con las dos únicas cuentas pendientes perfectamente saldadas: textos en castellano y voces dobladas a nuestro idioma, estas últimas además, con una calidad propia de una producción cinematográfica. **Silver** es una preciosa aventura *RPG* que se desmarca del resto de producciones «no japonesas» y que, como estas últimas, se caracteriza por haber disfrutado de todo los medios posibles, sobre todo a nivel económico. **Silver** es una superproducción en toda regla, y como tal, cuenta con una sucesión de impactantes cifras que muestran en gran medida la magnitud de la aventura. **Silver** se desarrolla en un total de nueve mundos, en los que David y compañía deben completar 27 misiones. Recrear el mundo de Jarrah ha supuesto generar más de 300 localizaciones que, como en clásicos del estilo Alone in the Dark, Resident Evil y otros muchos, han sido prerrenderizados a una resolución de 640 x 480 píxeles (igual que en ***PC***). Algunas de las localizaciones cuentan con un tamaño fuera de lo común, conformando escenas realmente bellas, como las mostradas en la sección **Super Nuevo** del ejemplar de Junio de **SUPER JUEGOS** o en estas mismas páginas. Los 75 tipos diferentes de enemigos pueden ser combatidos con alguno de los cinco personajes que el jugador controlará a lo largo de la aventura (aunque sólo puede llevar tres simultáneamente), enfrentamientos que se caracterizarán por su dinamismo, ideal para







Inventario y Diálogos.

El inventario, además de albergar todos los objetos que cada personaje traslada, da acceso también al mapa del juego. Tanto aquí como en el juego, los textos están en castellano.

GRAFICOS 93

En Silver, lo único que se genera en 3D son los personajes, y tampoco se hace de una manera especialmente sofisticada. Son las impresionantes estancias prerrenderizadas las que dotan a Silver de una belleza sin igual.

MUSICA 90

Spiral House tuvo el detalle de enviarnos la banda sonora original de Silver en diecinueve pistas de magnífica música instrumental. Para un juego como éste es lo menos que se podía pedir, y damos fe de que nos lo han dado.

SONIDO FX 92

Que Silver cuente con voces en castellano es un detalle importante, pero no debemos olvidar que toda la aventura está repleta de magníficos efectos de audio. La ambientación de Silver es buena, en parte, por el sonido.

JUGABILIDAD 91

Infogrames ha creado un juego que engancha por medio de un atractivo guión y un sencillo sistema de juego. Engancharse a Silver es tan fácil como escuchar las primeras frases del juego y combatir un par de veces.

GLOBAL



\+ La belleza que rodea al juego es, con diferencia, lo mejor.

\- En ocasiones los personajes se sitúan muy lejos de la cámara.



El mapa de **Silver** permite a David y compañía «volar» de un lugar a otro del mundo sin necesidad de recorrer grandes caminos. Sólo se les impide utilizar el mapa cuando se encuentran inmersos en una batalla, evitando así la posibilidad de escapar. Abajo a la derecha, por cierto, el Palacio de Glass, guarida final de Silver.

VALORACION

- **Silver** no nos es desconocido. Los que de vez en cuando caemos en la tentación del **PC** ya hemos tenido la oportunidad de disfrutar con un título que nos llamó la atención, primero por sus gráficos y más tarde por su desarrollo.
- Así, la versión **Dreamcast** de esta magnífica aventura puede ser considerada como una simple adaptación del juego original. No hay nada en esta versión que no existiese en **PC** y viceversa, salvo el diferente modo en que se controla a los personajes, en especial en los combates.
- La conclusión es sencilla: juego de **PC** que logra enorme éxito, aventura con guión más que interesante, soberbios gráficos, divertido desarrollo y buena banda sonora. No se puede decir más. **Silver** es pura aventura.



todos aquellos que recelen de las complejas batallas «niponas». Se puede decir que **Silver** es un *RPG* de acción, con nivel, potencia de ataque, experiencia y demás, pero que deposita en la habilidad del jugador la responsabilidad de ganar los combates. Todo ello se adorna con un guión muy atractivo y una no menos atractiva representación, en la que las voces en castellano cobran un papel realmente importantes. Para todos aquellos usuarios de *PC* que hayan tenido la oportunidad de

SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	SPIRAL HOUSE

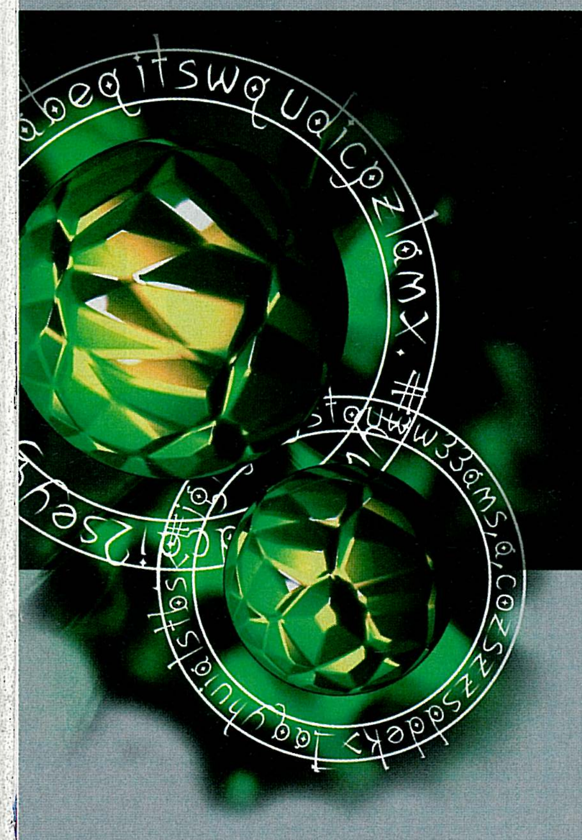




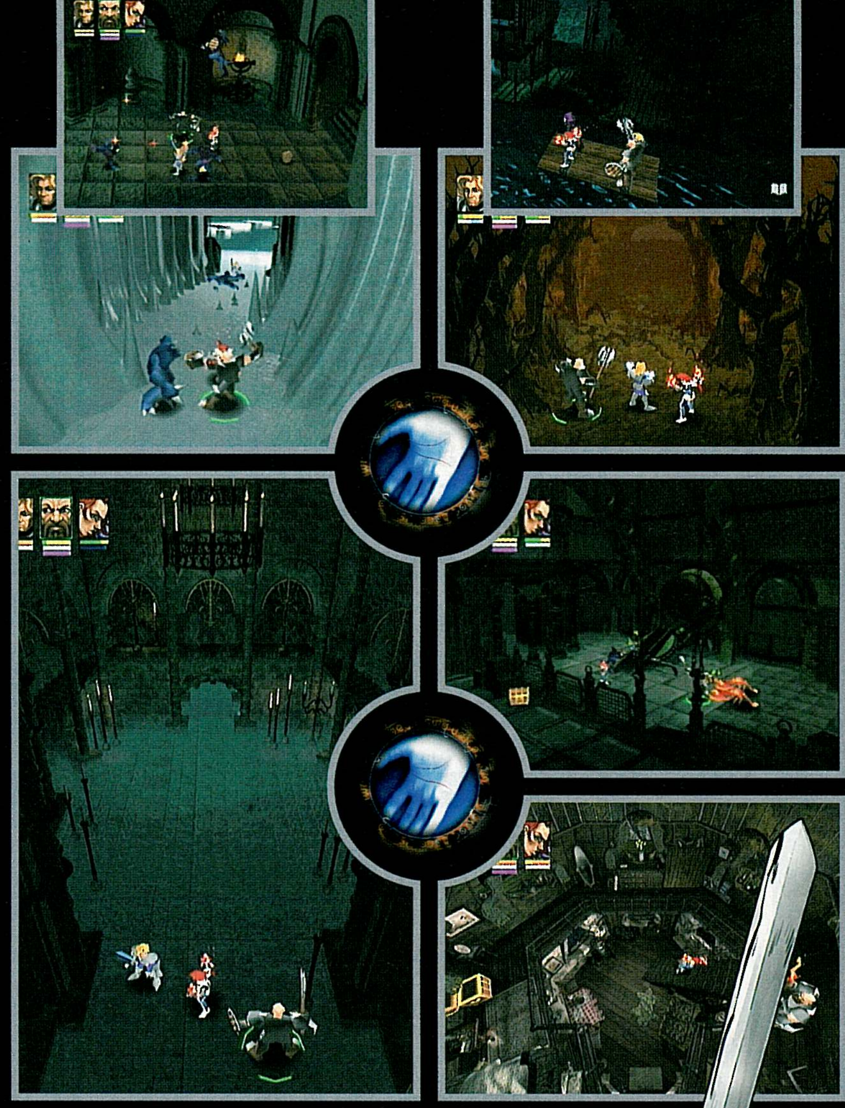


El campamento. David y compañía encontrarán durante la aventura buena cantidad de personajes dispuestos a unirse a la causa que les mantiene en guerra. Una vez ganada su amistad (lo que en ocasiones no resultará nada fácil), éstos se trasladarán al Campamento Rebelde, situado en el mundo de Haven, donde esperarán a que David cuente con ellos. Dado que cada personaje cuenta con cualidades totalmente diferentes, y que el jugador sólo puede controlar a tres de ellos al mismo tiempo, los viajes al campamento Rebelde se sucederán con cierta frecuencia. La laguna (bajo estas líneas), aunque algo lejos del Campamento Rebelde, es uno de los lugares más tétricos de cuantos aparecen en el juego, aunque para compensar, no serán pocos los parajes bellos que David y compañía encuentren en su cruzada.





jugar ya con **Silver** (para este sistema apareció hace ya casi un año), esta adaptación les resultará familiar. Obviando la diferente forma en que David y compañía son controlados (en ***PC*** se hacía con el ratón y en ***Dreamcast*** con el mando analógico), todo lo demás es virtualmente idéntico. INFOGRAMES, de la mano de SPIRAL HOUSE, ha desarrollado una magnífica aventura que enganchará por su intenso guión y sencillo manejo. Se puede decir que **Silver** es un juego para toda la familia, puesto que ningún otro *RPG* es capaz de ofrecer tanto sin caer en la complejidad de *RPG* más puristas. Además, recorrer el mundo junto a David y su cuadrilla es una tarea que en ocasiones nos dejará boquiabiertos. Y es que hay lugares que son de ensueño... **J. C. MAYERICK**



*Los lugares en los que **Silver** se desarrolla son todo un alarde de imaginación y, por qué no decirlo, de sentido arquitectónico. Suponemos que sus gráfistas habrán tomado nota de las múltiples construcciones medievales que pueblan nuestro mundo. Sólo de esa manera se entiende que el universo de **Silver** sea tan bello.*



Entre Tinieblas. Las Cuevas de Hielo, en el territorio Invierno (cerca del Palacio de Glass), es de los pocos lugares que muestra algo de luz en el juego. El resto de la aventura, todo hay que decirlo, se desarrolla en la más absoluta penumbra, y aunque no resulta un problema cuando se juega en un televisor y con la habitación poco iluminada, en el papel de estas páginas no queda tan atractivo como realmente es.

PLAYSTATION

1 VAGRANT STORY — NOVEDAD
Aventura RPG • Squaresoft
Pocas compañías pueden presumir de haber colocado tantos números uno en el TOP de **SUPER JUEGOS**. SQUARESOFT es una de ellas, pero es que con juegos como VAGRANT STORY es fácil hacerse el amo y señor de cualquier lista de éxitos. Y no será el último que consigan.

2 GRAN TURISMO 2 — ↓
Conducción • SCE

3 FINAL FANTASY VIII — ↓
RPG • Squaresoft

4 METAL GEAR SOLID — ↓
Aventura • Konami

5 ISS PRO EVOLUTION — ↓
Deportivo • Konami

6 COLIN MCRAE 2.0 — ↓
Conducción • Codemasters

7 F1 2000 — ↓
Conducción • Electronic Arts

8 RESIDENT EVIL 3 — ↓
Survival Horror • Capcom

9 EURO 2000 — ↓
Deportivo • Electronic Arts

10 DRIVER — ↓
Conducción • GT Interactive

11 NEED FOR SPEED: PORSCHE2000 — NOVEDAD
Conducción • Electronic Arts

12 SYPHON FILTER 2 — ↓
Tactical Espionage Action • 989 studios

13 WIP3OUT SPECIAL ED. — NOVEDAD
Conducción • Psygnosis

14 TELEÑECOS: RACEMANIA — ↓
Conducción • SCE

15 MEDAL OF HONOR — ↓
Shoot´em-up 3D • Electronic Arts

16 DESTRUCTION DERBY RAW — NOVEDAD
Conducción • Psygnosis

17 JEDI POWER BATTLES — ↓
Beat'em-up 3D • Electronic Arts

18 STREET FIGHTER EX2 PLUS — NOVEDAD
Beat'em-up • Capcom

19 MEDIEVIL 2 — ↓
Arcade 3D/Aventura • SCE

20 BEATMANIA — =
Simulador de DJ • Konami

GAME BOY COLOR

1 WARIO LAND 3 — =
Plataformas • Nintendo
RARE está ultimando un nuevo DONKEY KONG LAND para *GAME BOY COLOR*. ¿Conseguirá éste desbancar a **WARIO LAND 3**?

2 METAL GEAR SOLID — =
Aventura • Konami

3 RAYMAN — =
Plataformas • Ubi Soft

4 MARIO GOLF — =
Deportivo • Nintendo

5 POKÉMON EDICIÓN AMARILLA — NOVEDAD
RPG • Nintendo

6 MARTIAN ALERT! — ↓
Aventura • Infogrames

7 DRIVER — NOVEDAD
Conducción • GT Intercative

8 POKÉMON EDICIONES ROJA Y AZUL — ↓
RPG • Nintendo

9 ZELDA DX — ↓
Action-RPG • Nintendo

10 INTERN. TRACK & FIELD — =
Deportivo • Konami

Guardián de la puerta
FELIX EL PATO • COMODON SPECTRO

Vamos que nos vamos
VALERIO LAZAROV • NEOPEDO POCKET

El más marrano
HOGS OF WAR • PLAYSTATION

El más delirante
SOUTHPARK RALLY • DREAMCAST

El mejor del mes
RESIDENT EVIL: CV • DREAMCAST

TOP

TOP SUPERJUEGOS

NINTENDO 64

1. **PERFECT DARK** — NOVEDAD
   Shoot'em-up 3D • Rare
   El nuevo juegazo de RARE ha provocado una reacción en cadena en la lista de *Nintendo 64*. Todos bajan un puesto.
2. **DONKEY KONG 64** — ↓
   Plataformas 3D • Rare
3. **THE LEGEND OF ZELDA** — ↓
   Action RPG 3D • Nintendo
4. **POKÉMON STADIUM** — ↓
   Combate Pokémon • Nintendo
5. **RIDGE RACER 64** — ↓
   Conducción • NST
6. **SUPER MARIO 64** — ↓
   Plataformas 3D • Nintendo
7. **MARIO GOLF 64** — ↓
   Deportivo • Nintendo
8. **JET FORCE GEMINI** — ↓
   Shoot'em-up 3D • Rare
9. **RAYMAN 2** — ↓
   Plataformas • Ubi soft
10. **WORLD DRIVER CHAMP.** — ↓
    Conducción • Infogrames/Midway

JAPON

1. **TEKKEN TAG TOURN. • PS2** — =
   Beat´em-up • Namco
   Ahora que la producción de juegos para *PS2* está algo parada, es fácil pensar que Tekken T.T. estará aquí algún tiempo.



2. **SHEN MUE • DREAMCAST** — =
   Aventura 3D • Sega
3. **ZELDA: MAJORA´S MASK • N64** — =
   Action RPG • Nintendo
4. **DEAD OR ALIVE 2 • PS2** — =
   Beat´em-up • Tecmo
5. **MARVEL VS CAPCOM 2 • DC** — =
   Beat´em-up • Capcom
6. **BEATH OF FIRE 4 • PLAYSTATION** — NOVEDAD
   RPG • Capcom
7. **POWER STONE 2 • DC** — NOVEDAD
   Beat´em-up • Capcom
8. **THE KOF´99 EVOLUTION • DC** — ↓
   Beat´em-up • SNK
9. **SEGA GT H.S • DREAMCAST** — ↓
   Conducción • Sega
10. **ROCKMAN DASH 2 • PLAYSTATION** — ↓
    Aventura • Capcom

DREAMCAST

1. **RESIDENT EVIL: CODE VERONICA** — NOVEDAD
   Aventura • Capcom
   El mejor juego de *Dreamcast* y, por qué no decirlo, el mejor de todos los sistemas que existen en nuestro país.



2. **SOUL CALIBUR** — ↓
   Beat´em-up • Namco
3. **SONIC ADVENTURE** — ↓
   Plataformas 3D • Sega
4. **NBA 2K** — ↓
   Deportivo • Sega
5. **RAYMAN 2** — ↓
   Plataformas • Ubi Soft
6. **CRAZY TAXI** — ↓
   Conducción • Sega
7. **WACKY RACES** — NOVEDAD
   Conducción • Infogrames
8. **SHADOWMAN** — ↓
   Aventura 3D • Acclaim
9. **ECCO THE DOLPHIN: DOTF** — =
   Aventura • Sega
10. **SILVER** — NOVEDAD
    Aventura RPG • Infogrames

Doble TRAICION

A Sangre Fria

Revolution se consagró en **PlayStation** con la saga **Broken Sword**, dos brillantes aventuras conversacionales. Ahora retorna con un **título** que se mete directamente en el **terreno** de juegos de la **categoría** de Syphon Filter y Metal Gear Solid.

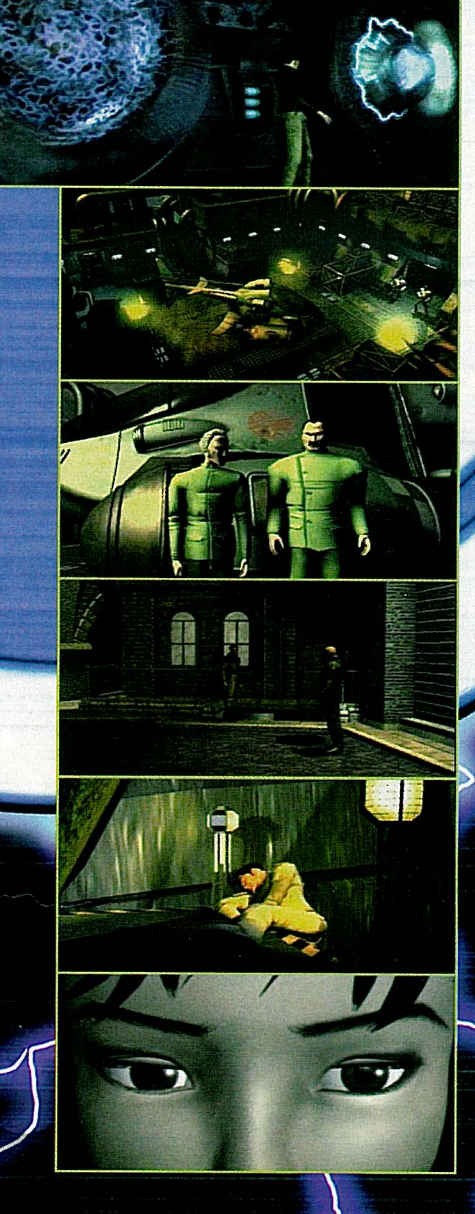
SUPER Information

FORMATO 2 CD ROM
PRODUCTOR SONY
PROGRAMADOR REVOLUTION



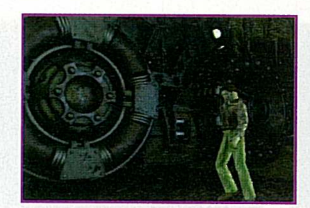


Los creadores de **A SANGRE FRÍA** aseguran que no han querido entrar en la dura competencia con las aventuras protagonizadas por Solid Snake y Gabe Logan. Su verdadera intención ha sido conjugar la acción con la aventura en un juego de espionaje. La verdad es que tenía muchas esperanzas puestas en este título. Su aspecto gráfico llamaba la atención desde un principio, y el argumento auguraba una trama de las que te mantienen pegado a la pantalla hasta el final. Ahora que el producto final ya está en mis manos tengo la sensación de que REVOLUTION se ha quedado a medio camino. No nos ha ofrecido una genial aventura, como ocurrió en los dos capítulos de BROKEN SWORD, y no se acerca ni por asomo a los grandes nombres del género de acción. Uno de los problemas fundamentales para que esto haya sucedido es el control del personaje. Los enfrentamientos con enemigos requieren un control impecable para que el jugador pueda disfrutar al máximo. Por el contrario, en **A SANGRE FRÍA**, John Cord tiene una respuesta demasiado lenta y hay que anticiparse si queremos que sus disparos resulten efectivos. También sucede algo parecido cuando es necesario huir de un peligro inminente, porque es fácil que Cord se quede atascado sin entrar por la puerta, lo que significará nuestra muerte inmediata y volver a cargar la partida. Un proceso que se puede convertir en una auténtica pesadez, sobre todo teniendo en cuenta que ASF es un juego de prueba y error. En lo que se refiere a la aven-



VALORACION

REVOLUTION se ha quedado a medio camino entre los géneros de acción y aventura sin llegar a explotar al máximo ninguno de los dos. El resultado es un título que no puede competir contra ninguno de los grandes de ambos géneros. La culpa la tienen el control del protagonista (pésimo para la acción) y unos enigmas que no resultan muy atractivos de resolver.









Paciencia, hermano.



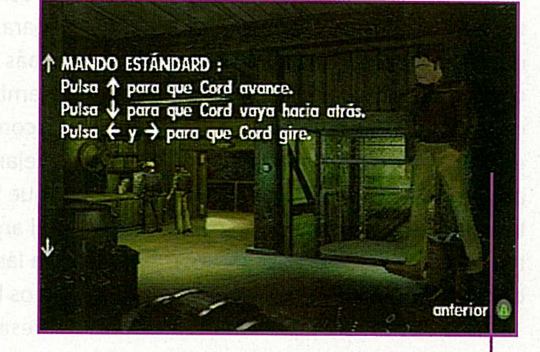


A SANGRE FRÍA alterna los momentos de aventura con la acción (en pequeñas dosis). Cuando John Cord se enfrente a alguno de los guardianes de Volgia podrá hacer uso de su pistola para acabar con el enemigo. Sin embargo, es recomendable llevarla enfundada salvo que no haya más remedio. Lo mejor será camuflarse en oscuros rincones y pasar desapercibido, porque en los combates, este espía tiene todas las papeletas para perder. Sobre todo si suena la alarma y acuden más guardias.

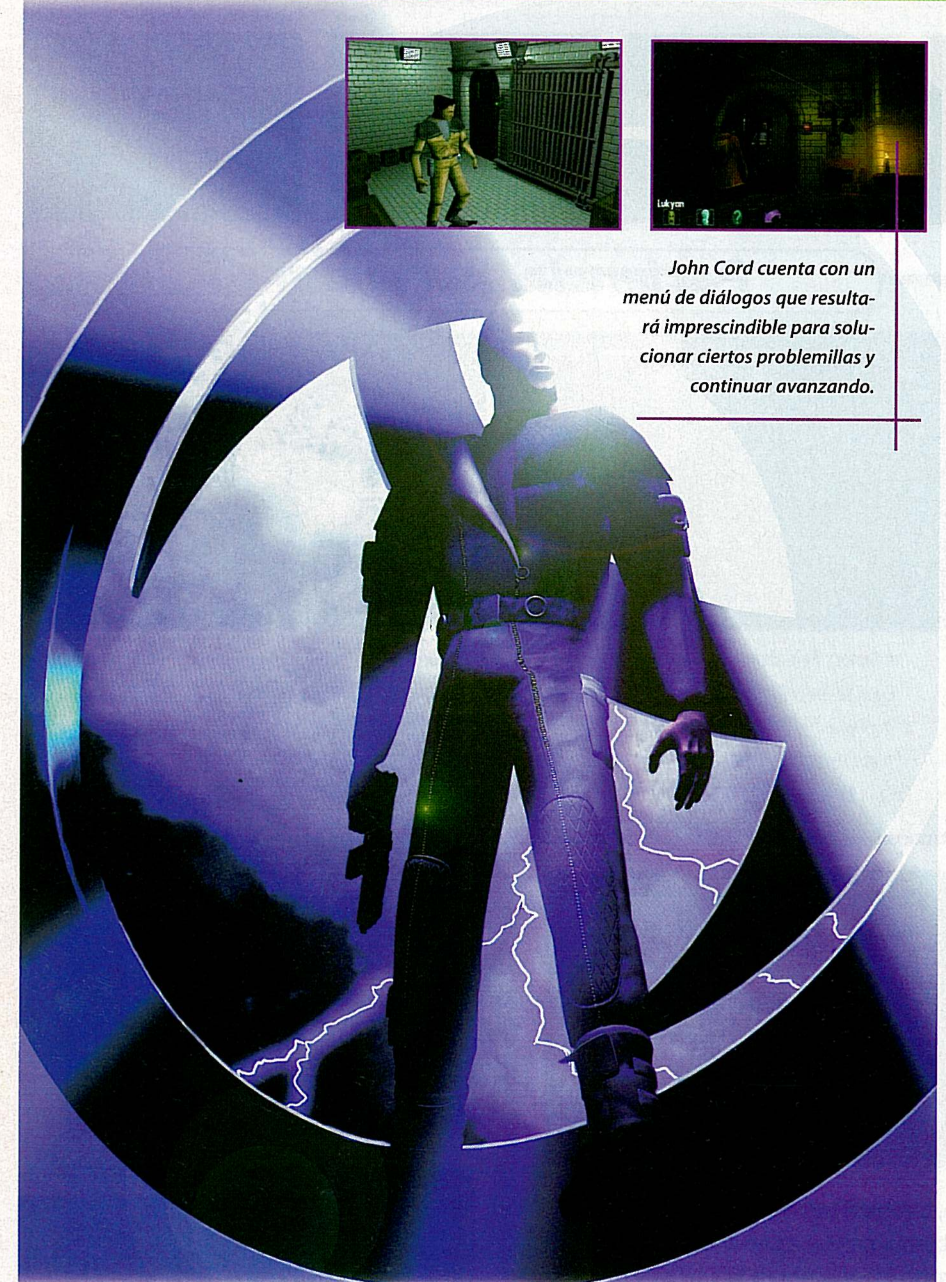




tura, también nos hemos topado con un problema para encontrar objetos. El método ideado por REVOLUTION consiste en hacer que Cord gire su cabeza para indicar que está mirando algo en el escenario con lo que puede interactuar (*items*, máquinas, archivos, etc.). Pero esto sólo se puede apreciar en los contados lugares donde vemos al protagonista de cerca. Normalmente será un pequeño punto perdido en un inmenso escenario y donde no es posible apreciar hacia dónde dirige su mirada, haciéndonos perder mucho tiempo o que simplemente nos demos por vencidos. Es una pena que de esta forma resulte menos atractivo apreciar el esfuerzo que se ha realizado en el



A SANGRE FRÍA está totalmente traducido al castellano. Una de las opciones es un tutorial del juego.





John Cord cuenta con un menú de diálogos que resultará imprescindible para solucionar ciertos problemillas y continuar avanzando.

excelente apartado gráfico del juego. Los escenarios en 2D han sido recreados con todo tipo de detalle. La única pega es que los lugares elegidos para la aventura no sean muy vistosos, lo que le resta espectacularidad. Por otro lado, el aspecto más destacado y ambicioso son los increíbles efectos de luces que, gracias al ingenio de los creadores, sólo parecerían posibles en un entorno 3D. Como ya he dicho anteriormente, se echa de menos que el tamaño del personaje principal sea mínimo en la mayor parte del juego. Y, aunque **A Sangre Fría** no sea un juego de 128 *bits*, hemos visto personajes mucho más detallados en otros títulos para ***PlayStation***. Baste como ejemplo la saga Resident Evil. Finalmente, merece la pena destacar el trabajo realizado en el apartado musical. Todo el juego está plagado de magníficas melodías orquestales. De hecho, se han creado piezas especiales para cada escenario y para los momentos más tensos del juego. Las escenas en *FMV* también cuentan con un maravilloso acompañamiento mientras nos van desvelando los misteriosos acontecimientos que han llevado a John Cord hasta Volgia. El argumento de **ASF** es interesante, pero la lástima es que los problemas a los que nos hemos referido interfieran en su desarrollo rompiendo el encanto de descubrir qué sucederá en el inesperado epílogo. **R. DREAMER**

A SANGRE FRIA

AVENTURA

2 CD ROM

Jugadores	1
Vidas	1
Fases	9
Continuaciones	NO
Dual Shock	ANALOG. + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

GRAFICOS

87

Los escenarios prerrenderizados están cuidados al máximo detalle, con impresionantes efectos de luz, aunque a veces el personaje, al alejarse, nos deja sin una referencia clara para movernos. Las secuencias FMV son buenas, pero sin llegar a ser brillantes.

MUSICA

90

Sin duda, éste es el apartado más trabajado del juego. Cada una de las acciones que se desarrollan cuenta con su propia melodía. Nos encontraremos con excelentes composiciones orquestales a lo largo de todo el juego y una buena ambientación.

SONIDO FX

80

Hay que destacar el doblaje al castellano de todos los diálogos. Y aunque no sea de los mejores sí es bastante aceptable. En lo que se refiere a los efectos sonoros, hay una extensa gama para dar vida a los escenarios, pero son repetitivos.

JUGABILIDAD

79

El control del protagonista nos puede jugar más de una mala pasada, sobre todo cuando hay que correr en los momentos de acción, que es prácticamente inexistente. Sin embargo, los elementos de aventura están bastante equilibrados pero son un poco sosos.

GLOBAL



+ El apartado gráfico con interesantes efectos de luces.

- La aventura resulta un tanto sosa. El pésimo control del personaje.



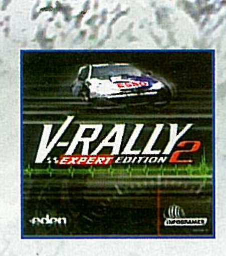
A toda PASTILLA

V-Rally 2 Expert Edition

SUPER Information

FORMATO — GD ROM
PRODUCTOR — INFOGRAMES
PROGRAMADOR — EDEN STUDIOS

Después de su glorioso paso por PlayStation, PC y Game Boy, Infogrames nos presenta la secuela de la célebre saga V-Rally esta vez para Dreamcast. El matrimonio entre el **poderoso** hardware de Sega y la imaginación y buen hacer de Eden Studios ha estado a punto de marcar **época**.

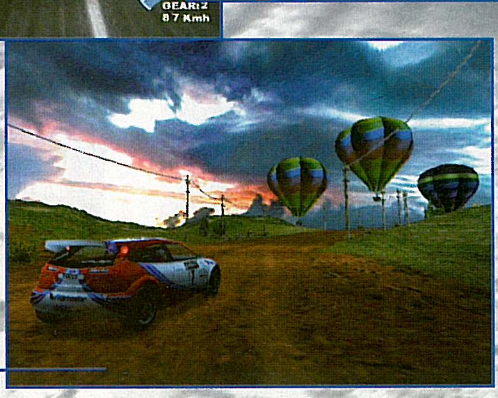




Después de tan exitosa trayectoria, no podía ser de otra manera. En su viaje a **DREAMCAST**, la saga V-RALLY sigue marcando unas pautas muy personales que colocan a la entrega **EXPERT EDITION** en una posición de liderazgo en el género en espera de futuros simuladores de rally para esta consola. Y si tú eres uno de tantos que han elegido como compañero de juego de las primeras jornadas de **DREAMCAST** a SEGA RALLY 2, te darás cuenta de la evolución y del grado de dominio que están comenzando a tener los desarrolladores de juegos para el estandarte de SEGA. Y es que a nivel gráfico, poco se le puede pedir más a este juego, cuyo *engine 3D* es quizá el mejor que hemos contemplado hasta la fecha. Es tan rápido y suave que da la sensación de ir sobrado y, a pesar de lo detallado de los escenarios, nada parece poder con su consistencia. El diseño de los 16 coches ofi-

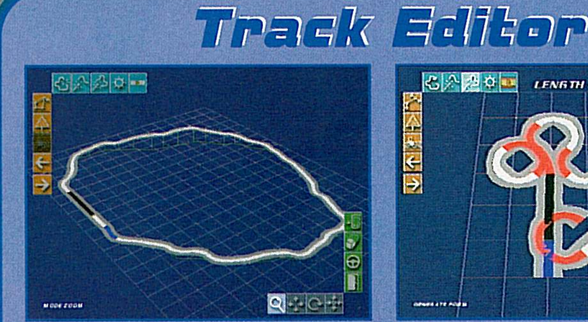






En esta impresionante pantalla podemos observar el mimo con el que se han tratado todos los aspectos gráficos. El cielo es sensacional.

Track Editor

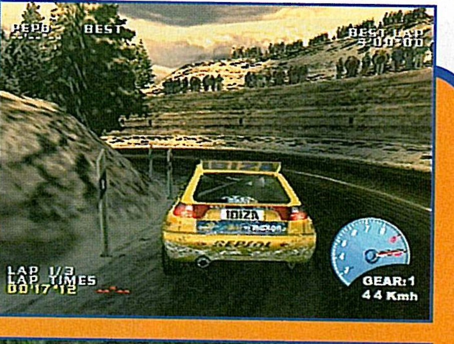




Con un poco de empeño y con algo de imaginación podremos crearnos nuestro circuito particular. Se puede hacer casi de todo.

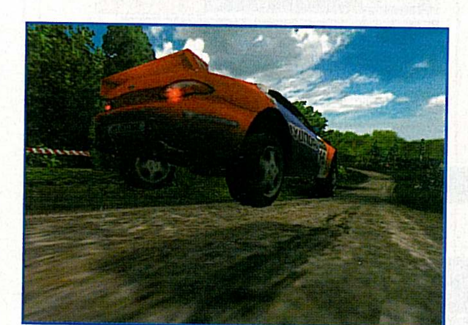
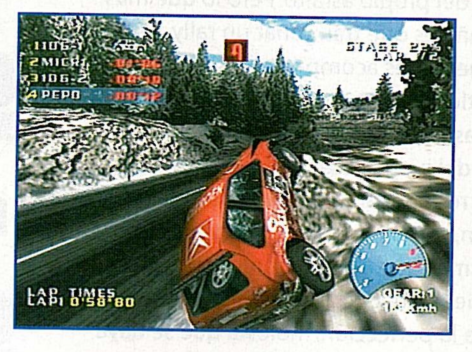
Los Coches







El diseño de los 26 coches del juego, contando los secretos, es uno de los puntos fuertes del juego, convirtiéndose éstos en un auténtico calco de los reales.





ciales más los 10 secretos, los decorados de los 12 países incluidos y el aspecto general de cada menú por insignificante que sea, demuestra que INFOGRAMES ha tratado con gran esmero a un título que está llamado a ser un espejo donde mirar el resto de compañías. Eso sí, también sería injusto obviar algunos fallos que emborronan en parte el gran trabajo realizado, y que encima cabrean, porque lo más difícil ha sido realizado con maestría, y son los pequeños detalles los que han sido descuidados. De esta manera, no entendemos por qué aspectos de la dinámica del coche, como la imposible negociación de curvas pronunciadas o la excesiva frenada, no han sido corregi-

Vistas








Además de las 6 vistas «de serie» seleccionables pulsando alternativamente el botón, podemos determinar «a la carta» la posición de la cámara, determinando el *zoom* y la altura de la misma. Por posibilidades que no quede.



HASTA 4 JUGADORES *Podrán participar simultáneamente, poniendo a prueba su habilidad y riesgo frente a sus rivales. Los «piques» están asegurados.*




Secretos

Según vayamos avanzando y superando niveles, se nos irán regalando coches secretos, que no son otra cosa que auténticos clásicos rodantes del mundo de los rallies, desde el Lancia Stratos hasta el Renault 5 Turbo.









dos por los *Game Testers* de la compañía. Tampoco comprendemos el hecho de que tras un vuelvo el vehículo parezca sumergirse entre las texturas del entorno o del propio asfalto. Pero lo que más extraña es que tras ganar un rally, a las imágenes les acompaña un silencio prácticamente sepulcral. Es como si las fechas hubieran apremiado la conclusión del juego y no hubiera dado tiempo a redondear los pequeños detalles. En fin, como decimos, no son errores enormes que determinen la calidad global de un juego, pero cuando se ve tan cerca la perfección, molesta que se haya perdido una ocasión única como ésta. De todas formas sería injusto quedarnos con esta impresión, ya que **V-Rally 2 Expert Edition** merece ser disfrutado en toda su extensión **THE SCOPE**





VALORACION

Aunque a veces da la sensación que a los programadores les «ha pillado el toro» y han tenido que finalizar el juego a toda prisa (hay errores absurdos, como no incluir sonido en las celebraciones o que el asfalto parezca una moqueta tras un accidente), lo cierto es que estamos ante un título colosal, con un engine imbatible y totalmente recomendable.

V-RALLY 2 EXPERT EDITION

CONDUCCION

GD ROM	
Jugadores	1-4
Vidas	1
Fases	4 MODOS
Continuaciones	INFINITAS
Vibration Pak	SI
Grabar Partida	VM

GRAFICOS — 95

Espectacular a todos los niveles, con unos escenarios épicos, desde el primer árbol hasta el último nubarrón del cielo. Los efectos atmosféricos han sido genialmente representados y la iluminación nocturna es ejemplar. Modelo a seguir.

MUSICA — 90

Afortunadamente no hay música en las carreras, y la que ameniza la presentación del juego es sensacional. En un juego de coches, que se olviden de musiquillas y que dejen el protagonismo a los efectos de sonido, aunque no sean brillantes.

SONIDO FX — 80

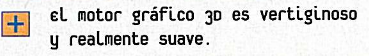
El apartado más flojo a nivel técnico del juego. El sonido del motor es el mismo para un Renault 5 Turbo que para el Ford Focus, y no da mucha sensación de realismo ni en los derrapes ni frenando. Las voces del copiloto no han sido dobladas.

JUGABILIDAD — 88

Es rápido, tiene un control fantástico del coche y encima es exigente cuando tiene que serlo. La lástima es que no han sabido plasmar el comportamiento real de un coche, ni al tomar curvas cerradas ni al hacer uso de los frenos. Salvo eso, una gozada.

GLOBAL

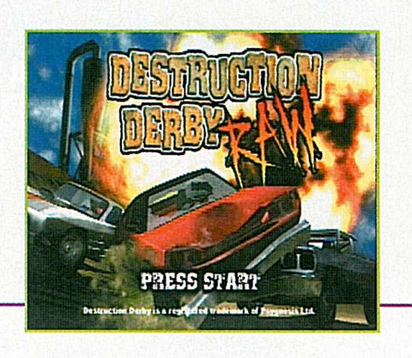




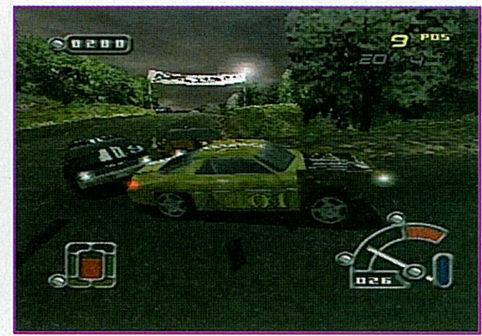
+ El motor gráfico 3D es vertiginoso y realmente suave.
- Falla en la dinámica del coche en las curvas y en los frenos.

Destruction Derby Raw

Hace un mes os decíamos que mucho tendrían que mejorar los **programadores** de Destruction Derby Raw para poder situar este juego en los niveles de calidad a los que nos acostumbraron en los anteriores capítulos de la saga. Al final lo han ***logrado***.







SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY C.E.
PROGRAMADOR	PSYGNOSIS

VALORACION

Aunque ha subido bastantes enteros en la fase final de su programación, DESTRUCTION DERBY RAW es sólo una simple variación de la anterior entrega. Lo más novedoso de esta continuación acaba por ser la estética, porque en lo demás se podría decir que se trata de lo mismo con unas mínimas modificaciones.

Aunque hemos asistido en otras ocasiones a este tipo de recuperaciones asombrosas, lo cierto es que no resulta nada sencillo poder explicar las enormes diferencias entre la versión *beta*, teóricamente bastante avanzada, con esta entrega final. Por el aspecto de la *beta*, teóricamente muy avanzada, **Destruction Derby Raw** iba a ser un verdadero fiasco y un borrón para la imagen de la saga. Por suerte, se ha producido un pequeño milagro y ahora con la versión final ya nada desmerece. Donde antes observamos unos coches tristes y bastante toscos, ahora os encontraréis con unos vehículos que, sin ser la última maravilla ni los más espectaculares del género, tienen un aspecto contundente y brillante. Lo único que no nos convence de ellos es su cuadriculado diseño y la tristeza y sobriedad casi espartana de los colores elegidos. Contrastan bastante con las tendencias del género e incluso con la belleza de algunos de los excelentes escenarios que tiene **Destruction Derby Raw**. Estos recorridos, muy



Varios Jugadores





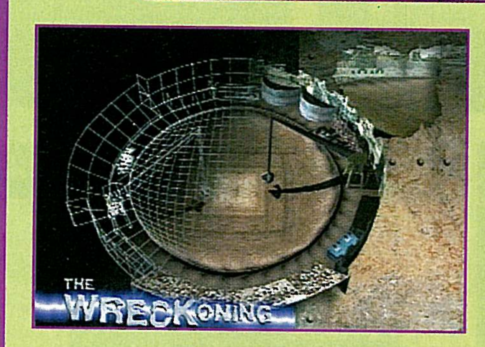
La opción para varios jugadores simultáneos es de lo más atractivo, espectacular y salvaje que encontraréis en este desenfrenado **Destruction Derby Raw**. En todos los modos podréis disfrutar del modo *Multiplayer* y, si tenéis *Multitap*, podréis hacerlo incluso con cuatro jugadores simultáneos a pantalla partida.



El modo Bomba es imprevisible. El tiempo para la explosión sólo se ve cuando llevas la bomba.

SORPRESA.

Destrucción Total









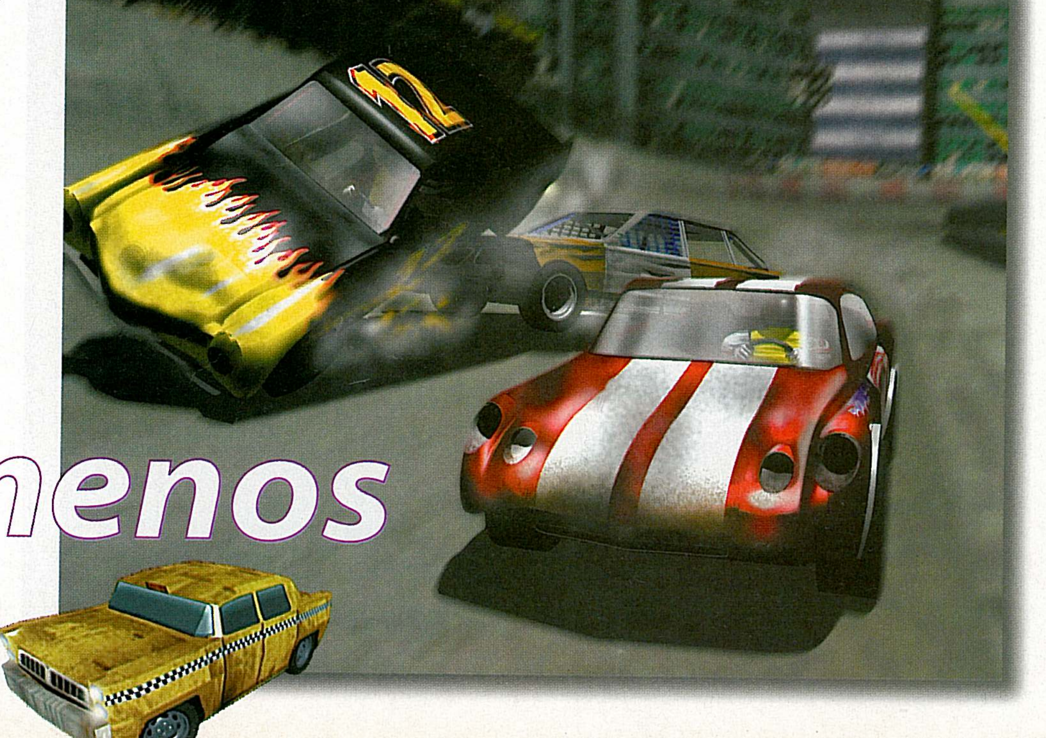
El modo *Arena* fue el que más llamó la atención en los comienzos de la saga, pero en esta ocasión ya ha perdido algo de frescura. Como en la anterior entrega las principales novedades y dificultades estarán marcadas por el diseño de los escenarios. Para que os hagáis una idea, hay desde el típico recinto cerrado con forma de plato hasta el infernal y traicionero campo de fútbol americano, repleto de desniveles, saltos y trampas mortales. Si eliges una dificultad alta no durarás demasiado en la arena de este gran circo.



variados y con unos trazados realmente inteligentes y malintencionados, presentan, en su mayoría, una vistosidad y una gama de efectos luminosos notables y a la altura de buena parte de los grandes títulos de PSYGNOSIS. Dejando a un lado la estética, que es posiblemente lo que más aleja a este juego de las otras entregas, **Destruction Derby Raw** repite, más o menos, el mismo esquema de sus antecesores. Algún modo más, algún cambio (como, por ejemplo, el de las peleas encima de los edificios), nuevos sistema de puntuaciones para las colisiones y otras cosas parecidas, no son demasiadas innovaciones si tenemos en cuenta el tiempo pasado entre las dos últimas ediciones. La mecánica de juego sigue siendo divertida, pero también es evidente que su esquema está ya un poco trasnochado, y más cuando, recientemente, títulos como Demolition Racer han redundado en el mismo planteamiento. El juego de INFOGRAMES estaba muy, muy lejos de cualquier Destruction Derby, pero muy pocos podrían decir que su estilo de juego no era divertido



o similar al del juego que nos ocupa. También es cierto que los que busquen este tipo de juego no tendrán ninguna queja, pero aquellos que anden detrás de cambios sustanciales tendrán que conformarse con tan sólo unos cuantos aspectos. Si se trata de cuantificar lo novedoso no creemos que en **Destruction Derby Raw** haya ni siquiera un 25%. Lo de ganar dinero, comprar coches y mejorarlos y otros detalles incorporados,



pero menos











LOS DAÑOS en las carrocerías de los vehículos es uno de los aspectos que más se han trabajado aunque, para ser justos, los hemos visto más logrados en otros juegos del género.



añaden nuevos alicientes, pero es un viejo recurso al que ya han llegado casi la práctica totalidad de los juegos de conducción. Visto lo visto, a **Destruction Derby Raw** sólo le queda apelar a su punto más fuerte, su jugabilidad. Aunque los cambios efectuados han modificado algunos detalles, las carreras de este juego siguen siendo un auténtico espectáculo en el que nunca sabes lo que puede pasar. La lucha por las posiciones de arriba y la obligación de lograr puntos a base de entorpecer a los rivales, es una combinación demoledora y capaz de elevar la tensión de cualquiera. Llegar primero sin guerrear no garantiza ni siquiera estar entre los seis primeros. Pelearse con todos, sacar un montón de puntos y llegar a meta en una posición atrasada, tampoco. Ahí está el secreto de este juego. **DDR**, sin ser el mejor de la saga, ha conseguido al menos cumplir con dignidad y ofrecer algunas pequeñas novedades al esquema tradicional. **DE LUCAR**



En el Techo

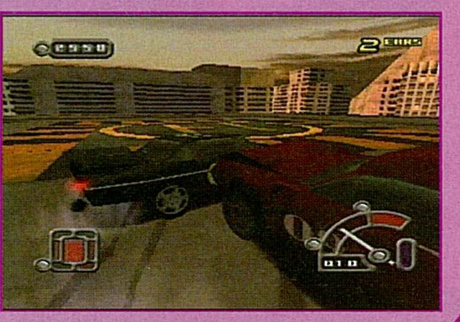




Es la gran novedad de esta entrega. La dificultad de este modo radica en cómo conseguir lanzar a los rivales de lo alto del edificio sin acompañarlos en su último vuelo. Parece muy sencillo, pero no lo es.



Las elevadas puntuaciones de los rivales en este modo nos obligarán a arriesgar mucho.



DESTRUCTION DERBY RAW

CONDUCCION

CD ROM	
Coches	40
Circuitos	50
Vidas	1
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOG. + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

GRAFICOS 83

si los coches hubieran tenido un diseño algo más depurado y un poco más atractivo, esta entrega estaría a la altura de sus antecesores. aun así, cumplen con creces y se sitúan a la altura del buen trabajo realizado en los escenarios.

MUSICA 85

algunos temas son bastante machacones pero, en líneas generales, la banda sonora está en consonancia con el talante salvaje y demoledor de este juego. se echan de menos algunas de aquellas composiciones al más puro estilo PSYGNOSIS.

SONIDO FX 83

aunque muchos motores suenan sospechosamente parecidos entre sí, los efectos especiales aportan el realismo necesario para hacernos creíble la tremenda acción de este título. en ocasiones, hay unos pequeños acoplamientos.

JUGABILIDAD 90

la saga DESTRUCTION DERBY siempre ha sido un buen ejemplo de jugabilidad, y esta entrega retoma su reconocida capacidad para divertinos... aunque sin haber variado en demasiados aspectos el esquema tradicional. emoción sin sorpresas.

GLOBAL



\+ cada carrera es un apoteósico enfrentamiento contra el resto de rivales.

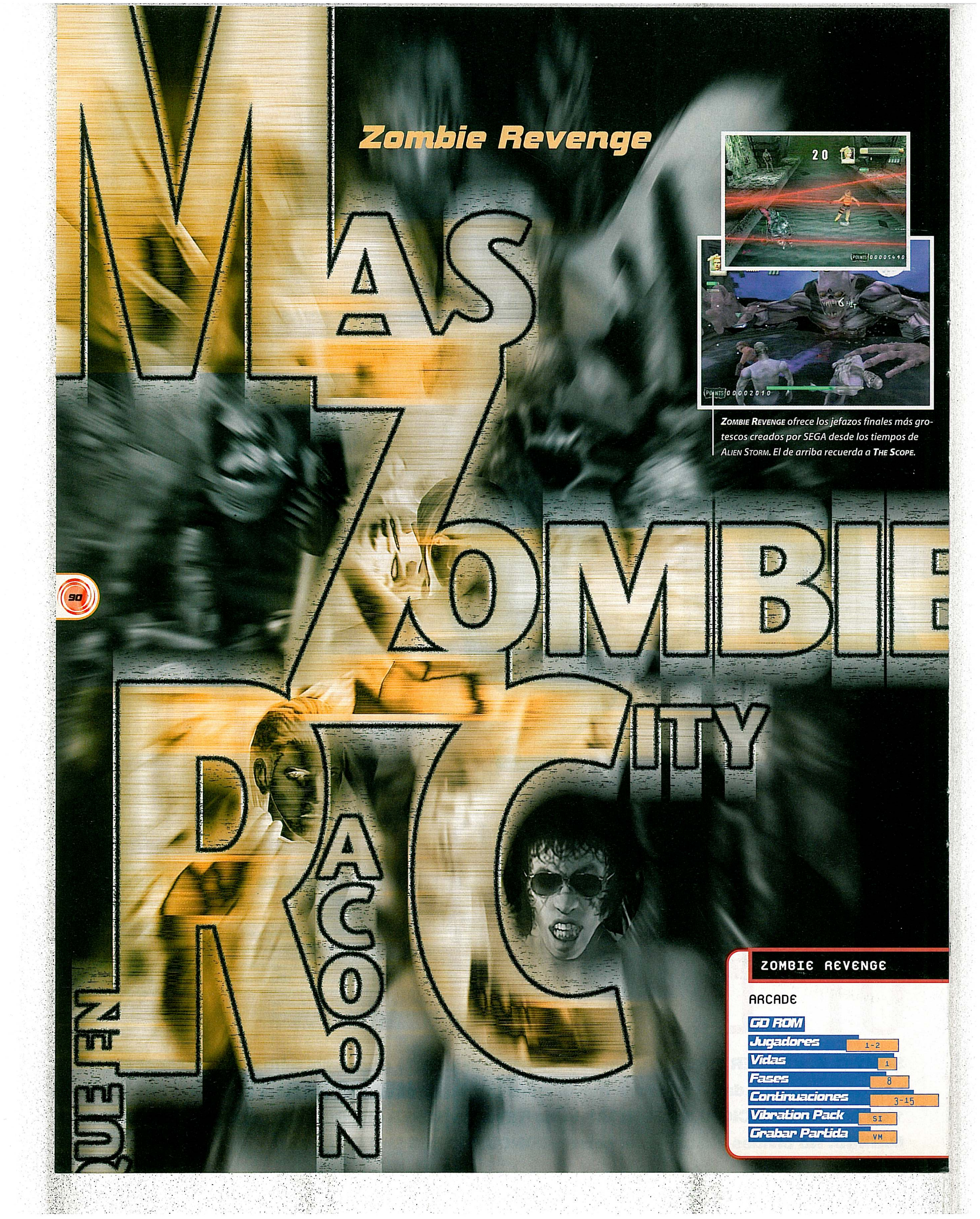
\- pocas innovaciones para una continuación tan alejada en el tiempo.



Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.



SONY C. E. y SUPER JUEGOS te invitan a participar en este concurso. Sólo debes rellenar el cupón con todos tus datos en letras mayúsculas (no se admitirán fotocopias) y enviarlo antes del 1 de Agosto a EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID. No olvides indicar en el sobre «CONCURSO LEGEND OF LEGAIA»



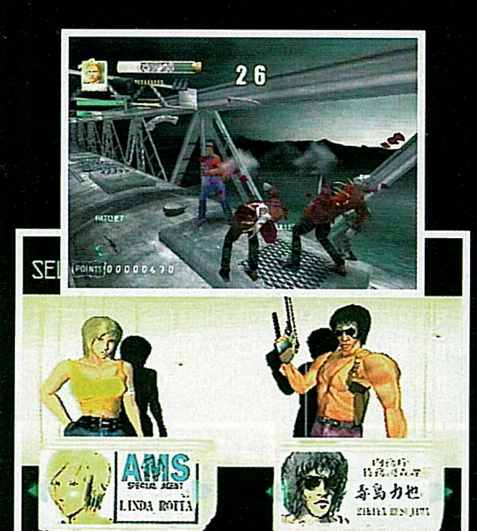
Zombie Revenge *ofrece los jefazos finales más grotescos creados por SEGA desde los tiempos de* **Alien Storm**. *El de arriba recuerda a* **The Scope**.

ZOMBIE REVENGE

ARCADE

GD ROM

Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	8
Continuaciones	3-15
Vibration Pack	SI
Grabar Partida	VM

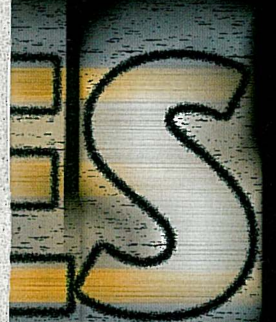


En **Zombie Revenge** tú y un amigo podréis elegir personaje entre tres posibles elecciones: Stick, Linda y el carismático y hortera Busujima.

Zombie revenge es mucho **más** que otra Coin-Op de placa Naomi que **salta** del salón recreativo a DC. Supone el reencuentro con un género **legendario** (el beat´em-up estilo «yo contra el barrio») al que se le han añadido además elementos de shoot´em-up, todo ello enmarcado en el terrorífico universo de The House Of The Dead.



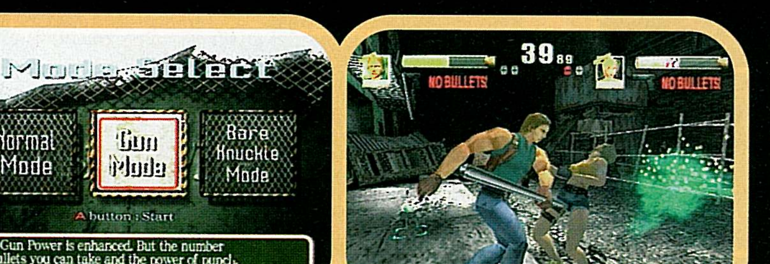




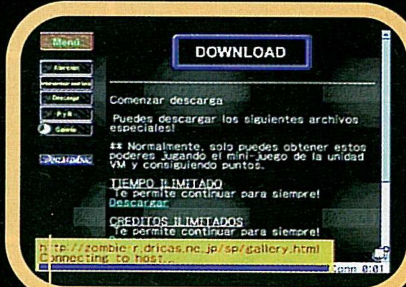
Esta peculiar combinación de Streets Of Rage y The House Of The Dead bautizada como **Zombie Revenge** llega al mercado español con casi medio año de retraso respecto al lanzamiento japonés, aunque afortunadamente sin perder por el camino ni uno solo de sus extras, incluidos los dos mini-juegos de *Visual Memory* (uno de ellos de pesca) y la posibilidad de descargar de **Internet** trucos y otras cosillas, amén de unos cuantos modos de juego exclusivos. La mecánica de **Zombie Revenge** recuerda a la del reciente Dynamite Cop (con patadas, puñetazos y todo tipo de llaves), con la salvedad de que aquí es posible abatir a tiros a los enemigos en todo momento, como en cualquier entrega de The House Of The Dead. La herencia del mítico *shoot´em-up* para pistola de SEGA invade cada aspecto de este juego, desde el argumento hasta los escenarios y el repertorio de

SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	AM1



Modos de juego exclusivos Además de la recreativa original, **Zombie Revenge** de *DC* incorpora modos de juego exclusivos, como *Fighting* (combates *One on One* tipo Tekken) o el modo original, además de varios juegos para *VM*.





Conexión a Internet La versión *PAL*, como la japonesa, permite descargar de **Internet** no sólo una serie de minijuegos para *Visual Memory* (incluido uno de pesca), sino también diferentes trucos (como tiempo y créditos infinitos).

GRAFICOS 93
Al tratarse en origen de una placa Naomi, la versión Dreamcast es sencillamente la recreativa «pasada a saco» a la consola de Sega, con los mismos sensacionales gráficos. De destacar algo, sin duda serían los jefes finales.

MUSICA 91
La música es otra de las herencias de THOTD incluidas en Zombie Revenge. De hecho, el tema principal es el mismo. Dentro del juego, se alternan música techno con otras que parecen sacadas de un film de terror.

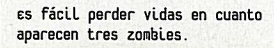
SONIDO FX 92
A la contundencia de los efectos de sonido (sólo falta escuchar el crujir de los huesos al ser pulverizados por una escopeta recortada) hay que unir las más de 280 voces digitalizadas incluidas a lo largo del juego.

JUGABILIDAD 87
Salvo la excesiva facilidad con que se pierden las vidas en el juego, éste roza por algunos momentos la perfección. La idea de unir beat´em-up y shoot´em-up es genial, y aún lo es más el repertorio de llaves y golpes.

GLOBAL



+ Incluye multitud de opciones de juego exclusivas.



- Es fácil perder vidas en cuanto aparecen tres zombies.

Vestido para matar

Al igual que sucede con los arcades de lucha *One on One*, **Zombie Revenge** permite elegir diversos trajes para cada uno de los tres protagonistas, dependiendo de qué botón pulses durante la pantalla de selección. Todos son geniales, aunque el mejor de todos lo lleva Stick. Un traje de Mariachi igualito al que vestía **Antonio Banderas** en la película Desperado.



enemigos, que incluye desde los *zombies* mas corrientes, hasta las criaturas más bizarras que puedas imaginar. De hecho, **Zombie Revenge** podría definirse como un *Spin-Off*, una aventura alternativa a The House Of The Dead, en la que SEGA ha vuelto a poner de manifiesto su ignata habilidad para crear recreativas tan impactantes a nivel visual como adictivas a la hora de jugar. En este caso, el éxito de **Zombie Revenge** radica en la total libertad a la hora de alternar disparos con patadas y puñetazos, creando delirantes combinaciones de golpes. De esta forma es posible vaciar un cargador en la cabeza de un muerto viviente mientras lo pateas en el suelo, o arrancar una barra de acero de entre sus intestinos y golpearle con ella hasta convertir su cerebro en pulpa. Total, ellos no van a sufrir, porque ya están muertos. Aunque por eso mismo, los *zombies* son el doble de peligrosos que los macarrillas de cualquier otro *beat´em-up*, ya que aunque les vueles la cabeza y medio pulmón con una recortada, ellos seguirán persiguiéndote sin descanso por toda la pantalla de juego. Esta trepidante Noche de los Muertos Vivientes cuenta además con escenarios vistosos e imaginativos (con combates sobre el techo de un tren y a través de los salones del caserón del primer The House Of The Dead), gráficos sensacionales y toda la jugabilidad a la que nos tiene acostumbrados la genial SEGA, aunque en esta ocasión se hayan pasado un poco con el nivel de dificultad. Todavía soñamos con un Streets Of Rage 3D, pero juegazos como éste logran aliviar la espera. **NEMESIS**













Tu eliges: luchar a puño limpio o utilizar una gigantesca ametralladora Vulcan para limpiar la pantalla.





El caserón de The House Of The Dead sirve de escenario a la última fase del juego.

VALORACION

Zombie Revenge ofrece las mismas virtudes y defectos que la recreativa en que se basa. Por un lado es muy divertido de jugar y ofrece unos gráficos sensacionales, pero exige tirar constantemente de continuaciones ante la facilidad con que se pierden las vidas. Eso sí, es tan adictivo que volverás a él una y otra vez aunque te lo hayas acabado más de cien veces.

Street Fighter EX 2 Plus

EX-TUPENDO

Dos años después de su aparición en versión **Coin-Op**, Street Fighter Ex 2 Plus pasea su palmito de beat'em-up **3D** con la mejor jugabilidad **bidimensional** por los senderos de PlayStation.

Resulta extraño que la salida de **SF EX 2 Plus** coincida (tres meses de diferencia) con la aparición de la tercera entrega en **Japón** para ***PS2***, aunque más extraño aún es que a muchos nos parezca mejor (salvando las diferencias gráficas) la segunda entrega para ***PlayStation*** que la tercera para ***PS2***. Las novedades incluidas en esta segunda parte para ***PSX*** no se limitan a un rediseño gráfico y a la inclusión de algún movimiento, como es el caso de SF EX3, ya que ARIKA ha mejorado en **Street Fighter Ex 2 Plus** todos los aspectos, tanto gráficos como jugables, con respecto al primer SF poligonal. Una de las características más llamativas del título de CAPCOM es el *engine* gráfico, cuya calidad hacía creer que la placa utilizada en su versión recreativa era un ***System 12*** (aunque realmente se trataba del ***System 11***), y el cual ha sido convertido a ***PlayStation*** con una fidelidad absoluta. Las diferencias visuales con respecto a su antecesor saltan a la vista en cualquiera de las capturas que aquí veis: texturas más detalladas, técnicas de deformación de texturas (para evitar huecos), fondos más coloristas y animados, etc. Si el *engine* gráfico ha sido mejorado, la jugabilidad lo ha sido aún más, con la inclusión de nuevos personajes de antiguas entregas como Blanka y otros nuevos como Vulcano Rosso. En lo que respecta a movimientos, unido a la posibilidad de cancelar un especial con otro, como en el anterior SF EX, se encuentra el *Excel*, a través del cual podremos combinar cualquier golpe durante un corto periodo

A cambio de un nivel de Super, podremos desencadenar un Excel (similar a los Custom Combo de SF Alpha 2).

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	VIRGIN
PROGRAMADOR	ARIKA/CAPCOM







PERSONAJES Estos que veis aquí son dos de los cuatro personajes secretos de Street Fighter Ex2 Plus. Los otros dos son Kairi y un Bison más poderoso.



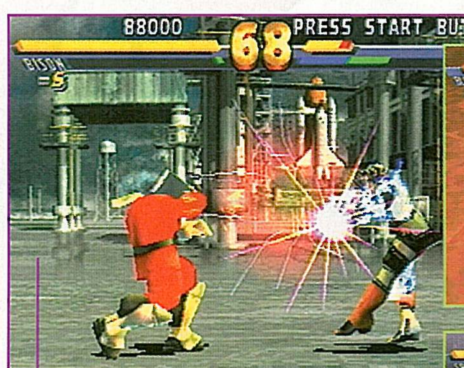
VALORACION

Al igual que el primer Street Fighter EX, esta segunda parte une a la perfección un detallado entorno tridimensional con una impresionante jugabilidad digna del más trabajado beat'em-up 2D. Si os gustó la primera entrega, SF EX2 Plus tiene más personajes, más movimientos y, sobre todo, más y mejores modos de juego. Street Fighter EX2 es uno de los pocos títulos que agradarán tanto al seguidor del primer SF2 como al más experimentado maestro del combo.

STREET FIGHTER EX 2 PLUS

BEAT'EM-UP 3D

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	7
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	NO
Grabar Partida	SI (1-8 BLOQUES)



Como ya dije la última vez que apareció **SF EX 2 Plus** en nuestra revista, Vulcano Rosso me parece uno de los personajes más nivelados y completos de todo el juego.

ESPECIALES *En esta segunda entrega de* Street Fighter Ex*, podremos gastar los niveles de Super de dos formas diferentes: realizando un especial o comenzando un Excel. El Guard Break no resta energía de Super en* ***SF EX2 Plus****.*



de tiempo. El remate final lo ponen los modos *Expert* y *Maniac* y la posibilidad de hacer jugables a Shadow Geist, Gáruda y Kairi a través de los mismos. Si te gustan los gráficos 3D pero sigues enganchado a la jugabilidad 2D, **Street Fighter Ex 2 Plus** es tu juego. DOC

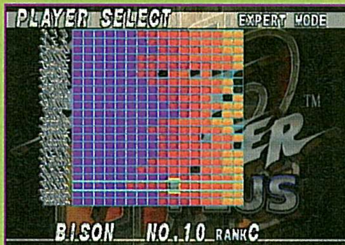


Expert, Maniac y más...



Si con el modo *Arcade* no tenéis bastante (que es lo más lógico), **SF EX2 Plus** ofrece modos como el adictivo *Expert*, el cual desembocará en el imposible *Maniac*, el *Bonus* de los barriles o el *Replay Director*.

Hasta aquí he llegado... Con un control pad normal y corriente y en unas pocas horas (entre 10 y 15), no está nada mal.





GRAFICOS 91

Aunque la jugabilidad de Street Fighter Ex 2 Plus es digna del mejor beat'em-up 2D, su motor gráfico tridimensional no tiene nada que envidiar a los grandes del género. Lo único malo son los inmensos bordes negros del PAL.

MUSICA 89

Al igual que en el primer Street Fighter Ex, Arika ha realizado para esta segunda parte una pegadiza banda sonora nada repetitiva. Su género predominante, al igual que en la anterior entrega, es un rock suave y variado.

SONIDO FX 88

Todas las voces se mantienen intactas con respecto a la versión japonesa del juego, lo cual le da al título un aire auténtico y a la vez extraño, ya que el acento nipón canta un poco con el nombre de algún que otro movimiento especial.

JUGABILIDAD 93

Una vez más, la penúltima entrega de la saga Street Fighter vuelve a consagrarse como uno de los títulos más jugables. Lo mejor del juego son las posibilidades de combo y los adictivos modos Expert y Maniac.

GLOBAL



\+ La completísima jugabilidad y el adictivo (aunque desesperante) modo Expert.

\- Completar el modo Maniac es prácticamente imposible.

En la Flor de LA VIDA

Legend Of Legaia no es ni mucho menos una gran **novedad**, ya que hace más de **dos años** que el juego apareció en Japón, y eso se nota sobre todo en su apartado gráfico. Pero no os dejéis engañar por su aspecto, porque **detrás** de esa fachada tosca y añeja se **esconde** la más apasionante de las **aventuras**.

Legend of Legaia



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY C.E.
PROGRAMADOR	PROKION/CONT.



La espera ha merecido la pena. Dos años hemos tenido que aguardar a la aparición de LEGEND OF LEGAIA en nuestro país, aunque a cambio de la espera SONY COMPUTER nos brinda la oportunidad de jugar a una versión *PAL* perfectamente traducida al castellano. Tal y como ya hemos comentado, el aspecto gráfico del título creado por PROKION y CONTRAIL no puede compararse con obras de arte como FINAL FANTASY VIII, pero es su argumento lo que hace especial a LEGEND OF LEGAIA. Dicho argumento nos sitúa en el mundo de Legaia, gobernado por un extraño dios, el cual envió unos extraños seres a ayudar a los humanos llamados Seru. Los Seru se pegaban al cuerpo de las personas y les conferían poderes especiales, les hacían más fuertes, más rápidos. Hasta que un día, una extraña niebla cubrió todo Legaia y convirtió a todos los Seru en malvados, se apoderaban de los cuerpos de los humanos y les convertían en *zombies*. La única forma de disipar la niebla era reviviendo los



árboles Génesis, y es ahí donde entramos en juego. A lo largo de la extensa aventura de SONY COMPUTER visitaremos decenas de pueblos diferentes (cada uno con sus habitantes de todo tipo,los cuales nos darán conversación y ayudarán en todo momento) y acudiremos al templo de Byron, lugar donde cientos de monjes reacios a utilizar los Seru entrenan sus técnicas de combate. Combatiremos contra todo tipo de enemigos, algunos serán Seru, otros animales y nos veremos las caras con algún

Drake: No, ¡ja ja ja!
he dicho "cena".
na" quiere decir tristeza.

La traducción de todos los textos del juego es magistral. Tan sólo encontraremos un par de frases «dudosas» durante la aventura. Incluso detalles como los nombres de algunos personajes han sido traducidos al castellano.

Los combates más originales





El aspecto más llamativo de LEGEND OF LEGAIA es su sistema de combates. Además de utilizar los típicos poderes mágicos, tendremos la posibilidad de confeccionar nuestros propios *combos* utilizando cualquiera de las cuatro extremidades, lo cual nos llevará a descubrir nuevos golpes especiales y magias.



Zeto: ¿Cómo pude perder contra los humanos? ¿Será por esos Ra-Seru? Urgggh...

VALORACION

LEGEND OF LEGAIA puede parecer un poco insulso al principio, pero en pocos minutos, gracias a su atractivo argumento y a su original sistema de combate, quedaremos prendados de él hasta el final de la aventura. Es una lástima que haya tardado tanto en salir en ESPAÑA, pero si es el precio que hay que pagar por obtener una traducción tan perfecta de los textos en pantalla, no hay ninguna pega.



Los arboles Génesis

Nuestra principal tarea en el juego consistirá en revivir los marchitos árboles Génesis, ya que son los únicos que pueden disipar la densa neblina que ha convertido a los otrora benevolentes Seru en maléficas sanguijuelas.









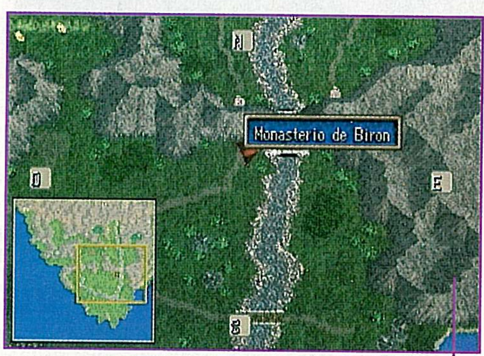








que otro jefe colocado en un lugar estratégico que nos hará elevar nuestro nivel de combate para vencer. Los combates son sin duda el punto más original de un título que, siguiendo los esquemas de los clásicos *RPG*, pone ante nosotros una maravillosa aventura, la cual nos mantendrá aferrados al mando hasta conseguir revivir el último de los arboles Génesis y liberar al mundo de Legaia de la maléfica niebla. **DOC**



Arriba el mapa a través del cual nos orientaremos por el mundo de Legaia. Sólo aparecerá el nombre de los lugares ya visitados. Abajo, el protagonista durante el primer entrenamiento de combate.











LEGEND OF LEGAIA

RPG

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Escenarios	UN MUNDO INMENSO
Continuaciones	NINGUNA
Dual Shock	ANALOG. + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

GRAFICOS

85

este es sin duda el apartado más flojo de LEGEND OF LEGAIA. el diferente (y mejor) tratamiento gráfico con el que se ha dotado a los combates, los hace algo extraños. aún así, los gráficos no son lo más importante en un RPG.

MUSICA

91

el compositor, MICHIRU OHSHIMA, ha hecho un excelente uso del chip de sonido de PLAYSTATION, ya que ninguna de las pegadizas melodías que amenizan la totalidad del.juego es reproducida a través del lector CD-ROM.

SONIDO FX

87

aunque, siguiendo los pasos de la saga FINAL FANTASY ninguno de los personajes pronuncia una sola palabra durante la aventura, las voces de ataque que se escuchan en los combates son las mismas que en la versión japonesa.

JUGABILIDAD

92

no se le puede pedir más. LEGEND OF LEGAIA posee un magnífico argumento que engancha desde el primer momento gracias a unos combates nada repetitivos y completamente originales y una considerable longevidad.

GLOBAL



+ el argumento y el original sistema de combates.

- se nota que el apartado gráfico ya tiene dos añitos.

concurso Evolution



Ubi Soft y Super Juegos te invitan a participar en este fantástico concurso. Para entrar en el sorteo de los premios, debes rellenar el cupón con todos tus datos en letras mayúsculas (no se admitirán fotocopias) y enviarlo antes del 1 de Agosto a EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre: «EVOLUTION».

CONCURSO EVOLUTION

NOMBRE: .... APELLIDOS: ....
DOMICILIO: ....
POBLACION: ....
PROVINCIA: .... C.P.: .... TEL.: .... EDAD: .....

Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores.
La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

sorteamos

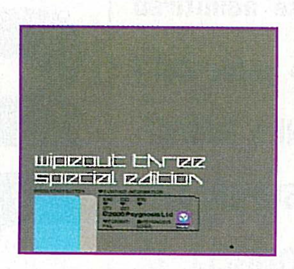
20 JUEGOS EVOLUTION

¿El ULTIMO Episodio?

Siempre es agradable reencontrarse con un viejo **conocido** pero si, como en esta ocasión, se trata de Wip3out Especial Edition, un nuevo miembro de una de las **sagas** más emblemáticas de toda la historia de PSX, la alegría debe ser, como mínimo, **doble.**



En las primeras pruebas es sencillo recuperar posiciones y superar a los rivales en pocas vueltas. Más adelante, en los circuitos finales, serán ellos los que nos darán pasadas de vértigo.



Cuando en alguna casa aún resuenan los ecos del reciente WIP3OUT aparecido hace unos meses en **PLAYSTATION**, llega esta inesperada versión con la que, según parece, se cierra el telón en esta consola... hasta el esperado debut de WIPEOUT FUSION en **PS2**. ¿Qué diferencia a esta Edición Especial de WIP3OUT? Pues, básicamente, la incorporación de algunos equipos y circuitos más, ausentes en la anterior entrega pero presentes en anteriores ediciones. Lo que en **PC** se solucionaría con unos simples parches, en consola, o por lo menos en este caso, se resuelve sacando esta nueva entrega. En lo que respecta a nosotros, sólo podemos decir que **WIP3OUT SPECIAL EDITION** es mejor que la versión que vimos hace seis meses sólo y exclusivamente por el simple hecho de incluir algunos equipos más, un par de circuitos extra y un curioso modo de prototipos. Por si alguien aún tuviera alguna duda, es tan bueno y espectacular como aquél que en su día cataloga-





Algunos descensos y saltos son tan pronunciados y salvajes que en la mayoría de las ocasiones perderemos la referencia exacta de nuestra posición en la pista.





En esta edición se mantienen buena parte de los items y armas de la anterior entrega. En las ligas superiores, lo más inteligente es correr y no guerrear.



Las naves más evolucionadas, como ésta de la imagen, son un prodigio en cuanto a velocidad... pero también muy delicadas y con serios problemas a la hora de girar. Lo normal es que no terminemos el recorrido.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY C.E.
PROGRAMADOR	PSYGNOSIS

VALORACION

Aunque WIP3OUT SPECIAL EDITION es algo más que WIP3OUT, no comprendemos los motivos de sacar esta versión sólo seis meses después. A lo mejor se precipitaron al sacar WIP3OUT en su momento, pero resulta extraño por las pocas novedades. Si su precio es razonable, los fanáticos y los que aún lo tuvieran tendrán la excusa perfecta para hacerse con este excelente añadido.

WIP3OUT SPECIAL EDITION

CONDUCCION

CD ROM	
Jugadores	1-2
Modos	5
Vidas	1
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)



En el modo Prototipo podremos disfrutar de un novedoso y curioso look con texturas planas tanto en las naves y los circuitos. A nosotros nos ha recordado al aspecto de las carreras de Tron, aquella película que revolucionó el cine de ciencia ficción en los años 80.

Modo Multijugador





Lo que fue una de las peticiones más repetidas por los millones de fanáticos de la saga apareció por fin en WIP3OUT y era lógico que en esta edición especial también pudiéramos disfrutarlo. Es uno de los pocos juegos en los que no existen diferencias dignas de reseñar con el modo individual. Extraordinario.



Como viene siendo tradicional en toda la saga, los efectos especiales, las gamas de colores y los juegos de luces son de los mejores que podréis encontrar en PLAYSTATION a lo largo de toda su historia.

mos como sobresaliente... pero un pelín más completo. Los modos son los mismos (también incluye la deseada modalidad para dos jugadores simultáneos), la calidad gráfica está al nivel de las mejores producciones de ***PLAYSTATION***, su jugabilidad es, con diferencia, la más equilibrada de la saga y la dificultad está tan bien programada como en WIP3OUT. Con ese cúmulo de aciertos, y, por supuesto, un precio asequible, no creemos que **WIP3OUT SPECIAL EDITION** tenga demasiados problemas para encontrar un hueco entre los incondicionales de la saga o entre los que aún no hubieran comprado la anterior edición y pretendan experimentar sus sensaciones. **DE LUCAR**









Prueba de la competitividad es la presencia de cuatro y cinco naves en pantalla.

GRAFICOS 95

Aunque da la sensación de que todo se mueve aún mejor o que tiene más brillo y resolución, en este apartado sólo cabe reseñar la presencia de más naves y recorridos. Es igual de impresionante que WIP3OUT.

MUSICA 93

No hemos podido detectar ninguna variación en la actual banda sonora. Como entonces, temas vanguardistas con gran diversidad de estilos y ritmos, muy cuidados y en perfecta sintonía con el estilo del programa.

SONIDO FX 82

Al ser uno de los apartados menos afortunados en la anterior edición, deberían haberlos retocado. Su calidad es notable pero, como ya criticamos en su día, son casi idénticos a los de la segunda entrega.

JUGABILIDAD 94

Al contar con nuevos equipos y algunos circuitos más, precisa más horas de juego en los modos ya existentes en WIP3OUT. Deben ser imaginaciones nuestras o las horas de práctica, pero nos parece más fácil y jugable.

GLOBAL



+ Posee algunos equipos y circuitos más que WIP3OUT.
- Si su precio no es asequible, es posible que no sea una tentación si se tiene WIP3OUT.

BORRON y cuenta nueva

Alundra 2



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ACTIVISION
PROGRAMADOR	CONTRAIL

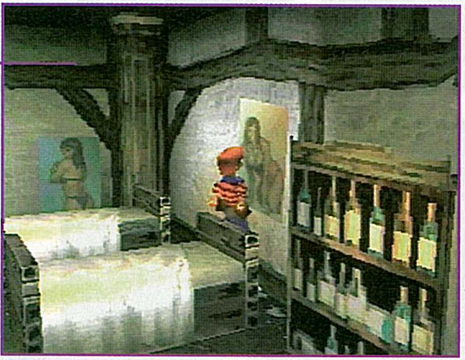






Aunque ***sólo*** respeta del Alundra original el título y ***poco más***, esta secuela acaba resultando ser un Action RPG simpático y ***resultón***, perfecto para pasar el ***verano***.

Muchos no perdonarán a CONTRAIL (creadores de LEGEND OF LEGAIA y WILD ARMS 2) el haber bautizado a este juego como **ALUNDRA 2**, dado que esta secuela nada tiene que ver con el mítico *Action RPG* distribuido por PSYGNOSIS, tanto por el entorno gráfico como por un argumento que no mantiene ni una mínima relación respecto a la anterior entrega. En **ALUNDRA 2** CONTRAIL parte de cero para ofrecer una trama más ligera y humorística de lo que suele ser habitual en este género. Si a esto se une además su bajo nivel de dificultad, nos encontramos con el juego ideal para aquellos que quieran disfrutar de un *Action RPG* sin complicaciones, ideal para esas calurosas tardes de verano en las que no te apetece estrujarte las neuronas. Que duda cabe de que los amantes del primer ALUNDRA se sentirán decepcionados ante la facilidad de los puzzles y la nula resistencia de los *Final Bosses* (sobre todo si tienen la ocurrencia de situar la dificultad en *Easy*). Además, en contraposición a los preciosos gráficos 2D del ALUNDRA original, su secuela utiliza un entorno tridimensional bastante flojete para los tiempos que corren. Pero claro, **ALUNDRA 2** no sólo ofrece defectos. También posee muchas virtudes, empezando por el intachable control del protagonista, al que no le afecta para nada el entorno 3D. ¿Que tienes problemas para ver una plataforma? Giras la cámara con L o R y todo solucionado. Además, el argu-



*El humor está presente en **ALUNDRA 2** en todo tipo de situaciones. Aquí podéis ver a Flint embobado ante un bello ejemplo de arte fotográfico.*



***ALUNDRA 2** cumple con la tradición de presentar Final Bosses gigantescos de cuando en cuando. Lástima que sean tan fáciles de abatir (el cocodrilo no aguanta ni 12 golpes).*

VALORACION

ALUNDRA 2 es un ACTION RPG modesto y repleto de humor al que no se le habría pedido más de no pretender ser la secuela del más grande ACTION RPG producido hasta la fecha en PSX. Las semejanzas entre el ya clásico ALUNDRA y su teórica continuación son casi nulas (sólo comparten algunos items y poco más). Lo que en aquél era dificultad constante y unos puzzles de locura, aquí se torna en una mecánica fácil, adictiva, pero carente de desafíos.





ALUNDRA 2

ACTION RPG

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Horas de juego	UNAS 30
Continuaciones	NO
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

Toque arcade

A lo largo de sus 30 horas de juego, **Alundra 2** intercala algunas secuencias *arcade* que pondrán a prueba tus reflejos. Además incorpora nada menos que diez minijuegos, incluida una competición de dardos.



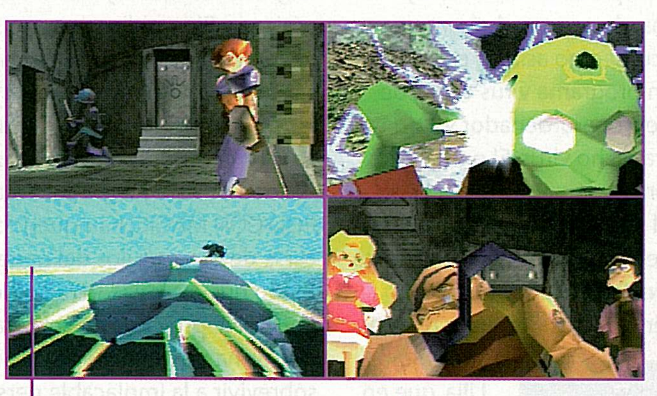












Los villanos de ***Alundra 2*** *son unos impresentables empeñados en colocar mecanismos de cuerda a todo bicho viviente.*











mento presenta unas situaciones tan cómicas que sólo la idea de ver qué es lo siguiente que les sucederá a los protagonistas hace que se sucedan las horas de juego sin que te des casi cuenta. Es una pena que un juego así, que por su relajado nivel de dificultad y su humor sería ideal para introducir a los más jóvenes en el universo *RPG*, llegue al **España** sin textos en castellano.

CONTRAIL no necesitaba recurrir al tirón del nombre Alundra para poner en circulación este juego. Es más, lo ha perjudicado con ello, ya que ha levantado demasiadas expectativas hacia un título que sólo buscaba entretener, y que ahora se ve obligado a afrontar odiosas comparativas con aquel inolvidable *Action RPG* del que pretende ser secuela. **NEMESIS**

GRAFICOS

83

con la honrosa excepción de algunos FINAL BOSSES, lo cierto es que ALUNDRA 2 no pasará a la historia de PLAYSTATION por sus gráficos. Los polígonos bailan y ofrecen poco detalle, pero al menos no molestan demasiado.

MUSICA

80

en contrapartida al primer ALUNDRA, cuya incomensurable banda sonora alegró los espíritus de los usuarios de buen gusto, la música de su secuela cumple con su papel de ambientar la acción y poco más. Flojita, flojita.

SONIDO FX

85

uno de los aspectos que mas cuidó ACTIVISION a la hora de adaptar ALUNDRA 2 al mercado USA fue el doblaje, a cargo de buenos actores a los que por lo menos se les entiende al hablar. eso sí, en inglés.

JUGABILIDAD

89

el acertado sistema de cámaras ha eliminado los únicos problemas que podía presentar el desarrollo 3D de ALUNDRA 2: los saltos de una plataforma a otra. además, el control del personaje es perfecto.

GLOBAL

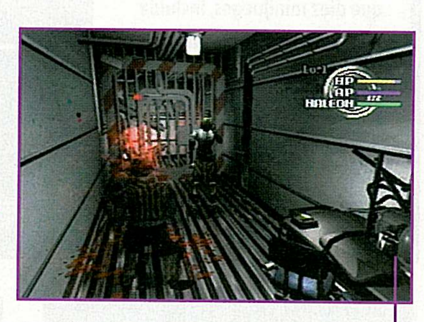


87

+ un argumento cargado de humor.
- No tiene nada que ver con el ALUNDRA original.

La FUERZA de uno

Dorothy, el ordenador central de Michelangelo City, está intentando crear una raza de superhombres: los **Galerians**. Utilizando sus **poderes** se propone **exterminar** a la raza humana y proclamarse Dios **omnipotente** de sus criaturas.



Cuando el cuerpo de Rion sufre una sobrecarga de sustancias, sus poderes se sobreactivan y son letales para los seres humanos.



Los padres de Dorothy habían pensado que en algún momento podía ocurrir algo así. Por eso, desarrollaron un programa virus capaz de desactivar el superordenador y otro que activara dicho virus. El primero lo escondieron implántandoselo a Lilia, una niña. El segundo se halla en el interior del cerebro de Rion, el protagonista de GALERIANS. Por lo tanto, tu misión consistirá en encontrar el lugar donde se oculta Lilia, que en determinadas zonas enviará angustiosos mensajes telepáticos a Rion pidiendo ayuda. Pero tampoco vamos a desvelar la trama de GALERIANS, pues es uno de los principales alicientes de este *Survival Horror*. Y no sólo reside aquí la originalidad de este juego. Sus creadores, POLYGON MAGIC, han querido desmarcarse de otros títulos del género aportando nuevas ideas. Para empezar, el personaje principal no contará con ningún arma de fuego ni de otro tipo para sobrevivir a la implacable persecución a la que le someten sus enemigos. Rion utilizará los poderes psíquicos que le otorgan dos sustancias creadas por





FORMATO	3 CD ROM
PRODUCTOR	ASCII
PROGRAMADOR	POLYGON MAGIC



En el primer enfrentamiento serio del juego. Sólo el Nalcon podrá acabar con estos robustos e insistentes robots.



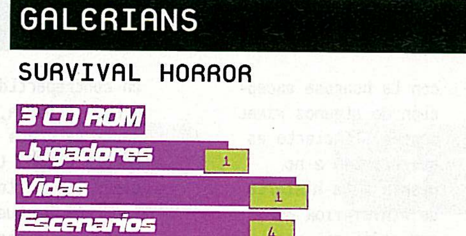
Manual de supervivencia







Rion puede activar sus poderes extrasensoriales incorporando a su caudal sanguíneo dos misteriosas sustancias. Con el Nalcon, despertará la telequinesis lanzando potentes ondas expansivas contras sus enemigos, y con inyecciones de Red conseguirá que sean víctimas de una combustión espontánea.



GALERIANS

SURVIVAL HORROR

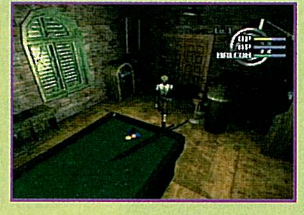
3 CD ROM

Jugadores	1
Vidas	1
Escenarios	4
Continuaciones	INFINITAS (FINAL BOSSES)
Dual Shock	ANALOGICO + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD



Michelangelo City





Los 3 CDs de **Galerians** almacenan los cuatro escenarios prerrenderizados en los que transcurre la aventura de Rion. Aunque el primero resulta bastante monótono, cuando por fin llegamos a la casa solariega de Rion todos los escenarios resultan mucho más vistosos y detallados, convirtiéndose en un aliciente.





Dorothy para crear una nueva raza de hombres. Aunque también podrá usar su poder mental para hallar pistas a lo largo del juego en lugares concretos. Lo único que se echa de menos en **Galerians** es la acción. Esto no significa que no haya combates (los jefes finales son auténticos huesos), pero les falta carisma. Todo lo contrario le ocurre a las magníficas secuencias de vídeo que jalonan todo el desarrollo de la aventura, desvelando los terribles secretos que ha borrado la amnesia de Rion. En resumen, un título interesante dentro del género *Survival Horror*. **R. DREAMER**

VALORACION

Quizá los desarrolladores gastaron todas sus fuerzas en el guión, recreando sus escenarios y dando vida a las formidables escenas en FMV. Hasta ahí todo es perfecto en Galerians. Pero después, el difícil control del personaje (que nos puede dejar vendidos en un combate), la carencia de acción y la escasa ambientación sonora del juego nos dejan un tanto desalentados durante la aventura.





GRAFICOS 91

A pesar del primer escenario, bastante monótono, el resto han sido recreados con todo lujo de detalles alcanzando un calidad similar a los Resident Evil. Otro aspecto destacable son las innumerables secuencias FMV.

MUSICA 79

Un buen Survival Horror debe cuidar al máximo su banda sonora. En Galerians es totalmente funcional, hay subidas y bajadas de tensión, pero les falta la gracia que caracteriza a otros juegos, pasando casi desapercibidas.

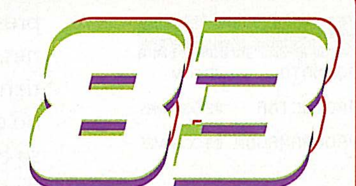
SONIDO FX 79

Lo mejor son las voces del juego (aunque están en inglés), porque los efectos sonoros resultan bastante repetitivos y hay poca variedad, lo que provoca que la ambientación del juego sea pobre en este apartado.

JUGABILIDAD 82

Hay que valorar la originalidad de Galerians, pero tiene un defecto: han sacrificado la acción. Los amantes de títulos como Resident Evil o Silent Hill pueden verse defraudados a pesar del excelente argumento del juego.

GLOBAL

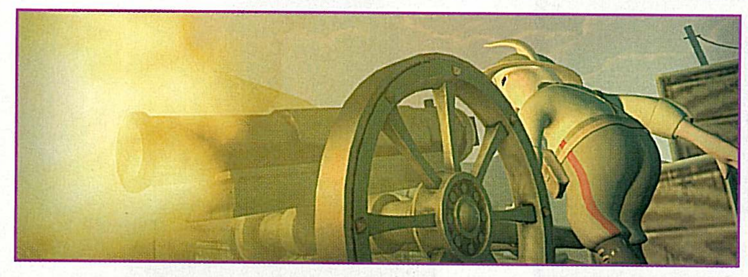


 La apasionante historia y la originalidad del concepto.

 Con algo más de acción se habría mantenido la tensión durante la aventura.

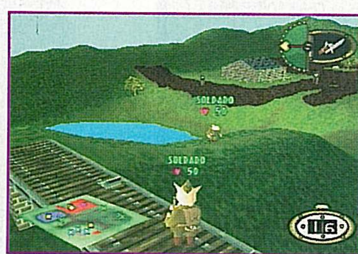
GUERRA sucia

Marranos en Guerra



Rebelión en la granja. Como si de la novela de George Orwell se tratase, los cerdos se han levantado en pie de guerra. Si quieres saber lo que se siente disparando a un cerdo francés, a un cochino inglés, a un marrano ruso o a un guarro alemán, con Marranos en Guerra te darás una cura de estrés y lo conseguirás. Sólo tienes que ser un poco más «**cerdo**» que ellos.

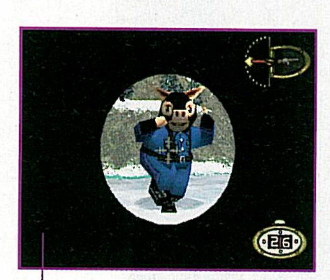






Habrá cajas con armas y con puntos de vida diseminadas por el escenario. También caerán desde el aire... ¿Os suena?





Cuando disparamos podemos hacer uso de la utilísima mirilla. En la pantalla vemos a ***De Lucar*** *marcándose un chotis.*

Siempre es grato recibir a un juego que destile buen humor por todos sus poros. Y más aún cuando la producción de juego ha sido tan cuidada como en este **Marranos En Guerra**, que además de contar con unos niveles de calidad más que aceptables, ha sido traducido y doblado a nuestro idioma de una manera ejemplar. **Marranos En Guerra** es el típico juego de batallas por turnos, exacto al Worms, en el que un equipo de soldados (en este caso cerdos) se enfrentará a otro disparando cada equipo alternativamente. Es tan parecido al Worms que incluso tiene voces después y antes de cada disparo, presenta diferentes secuencias bélicas protagonizadas por los cerdos y hasta comparte muchas armas y los puntos de vida de cada soldado. También presenta algunas variaciones, como que cada soldado tiene su propio arsenal que no comparte con el resto de su equipo, o que habrá artefactos móviles diseminados por los escenarios que podremos utillizar (como carros de combate, tanques,



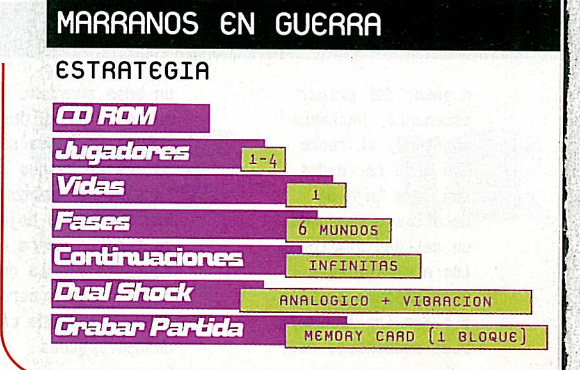
Con tanto animal de granja, dará la sensación de que en vez de un campo de batalla, estamos en Agropecuaria Ruiz de Alcázar de San Juan, recogiendo huevos.



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	INFOGRAMES

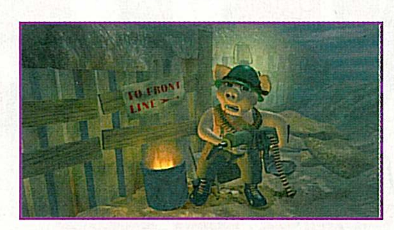


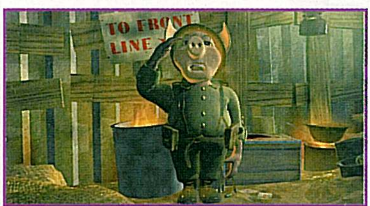


MARRANOS EN GUERRA

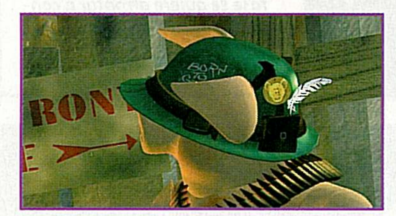
ESTRATEGIA

CD ROM	
Jugadores	1-4
Vidas	1
Fases	6 MUNDOS
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)









etc...). Pero la gran diferencia, obviamente, es el paso de 2D a 3D que, a pesar del riesgo que supone al poder compararse con un juego tan legendario como el de TEAM 17, sale airoso de la prueba. Aunque bien es cierto que al deambular por el escenario se pierde la importancia que tenía en WORMS el dominio de las armas, y que con tanto paseo se pierde agilidad en el juego, la verdad es que **MARRANOS EN GUERRA** nos ha enganchado un buen rato. **THE SCOPE**



MARRANOS EN GUERRA tiene varias secuencias en las que podemos ver a NEMESIS en pleno servicio militar. Ahora sigue siendo igual de cerdo.

VALORACION

Además de gracioso, MARRANOS EN GUERRA puede convertirse en un juego muy adictivo. Aunque la idea se haya «fusilado» del WORMS, y pese a que técnicamente está un poco lejos de los últimos títulos de PLAYSTATION, el juego responde a cualquier ansia de entretenimiento, sobre todo jugando con algún humano. Contra la máquina también es divertido, aunque como en WORMS, no tanto.









CerDos Jugadores...



...y hasta cuatro simultáneamente. Y además se pueden establecer las condiciones de batalla, determinar el terreno de combate, o hasta generarlo nosotros mismos.

La misma mecánica y el mismo concepto de juego que Worms, aunque esta vez en tres dimensiones





GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
80 — La verdad es que no están mal, pero tampoco suponen ningún avance a lo ya conocido. Ni las texturas son muy brillantes, ni los efectos de luz de las armas son excesivamente espectaculares. Cumplen, que no es poco.	83 — La típica de estos casos, mucha fanfarria militar y adaptada a la nacionalidad de los cerdos que tenemos que convertir en chorizos. Totalmente adecuada y nada molesta.	90 — Aunque los efectos de sonido son del montón, merece destacarse y mucho el esfuerzo de INFOGRAMES por doblar íntegramente las voces del juego. Lo han hecho fenomenal y sin perder ni un ápice de su gran sentido del humor.	84 — Si os gustó WORMS, aquí se utilizan las mismas variables para captar la atención del usuario, y así con amigos es mucho más divertido. En solitario también vale la pena, pero acabarás dejándolo para jugar en grupo.	83



+ La variedad de armamento y el modo multijugador.

− No tener a nadie con quien jugar es, en este caso, toda una «cerdada».

Un, dos, tres LANSQUENETE inglés

Dragon's Blood

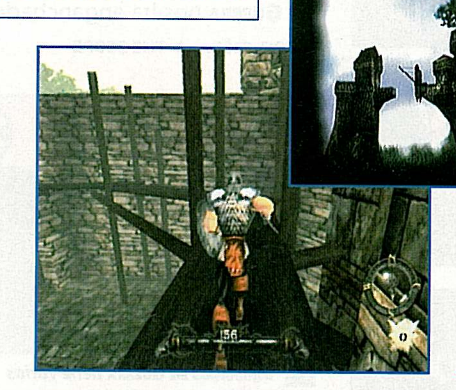
Son muchos los juegos que se quedan a las **puertas** del **éxito**, pese a que un principio prometían mucho más de lo que finalmente **ofrecen**. Este es el caso.

SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	INTERPLAY
PROGRAMADOR	TREYARCH



Si alguno de los que leen estas líneas ha jugado a BLOOD II en COMPATIBLES PC, entonces puede hacerse una ligera idea de lo que **DRAGONS BLOOD** es en realidad. Hay que aclarar que BLOOD II es infinitamente mejor, pero con ello queremos hacer ver que, lo que al principio parecía una idea estupenda, al final ha quedado reducido a un juego en el que las carencias son muy notables. **DRAGONS BLOOD** acierta en un apartado como el de la ambientación, que permite al jugador integrarse rápidamente en el juego (y meterse en la piel del/de-la aguerrido/a soldado), pero no así en la ejecución de la aventura ni, sobre todo, a nivel técnico. Lo que en un principio parecen bellos entornos 3D, acaban tornándose en estancias poco detalladas y en ocasiones muy repetitivas. La niebla de algunos de los niveles es preocupante, y lejos de pasar como lo que debería ser (un simple efecto de niebla), queda como una pobre limitación del motor 3D, que parece no poder generar más de lo que en ese momento se está avistando. De hecho, la flui-



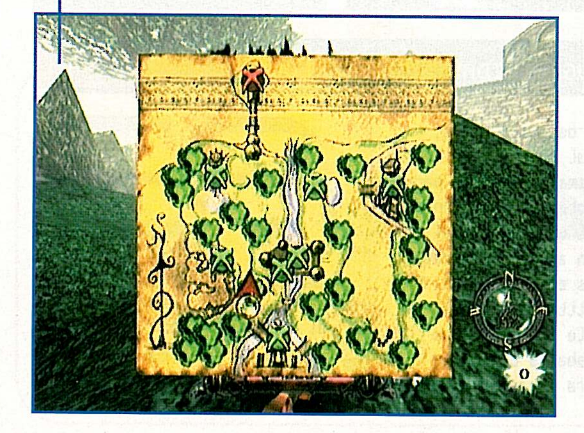
Al finalizar algunos niveles, se da la posibilidad de elegir qué fase se quiere afrontar a continuación. La fase desechada se completará seguidamente.



EL MINOTAURO

Es la primera confrontación con algo de dificultad, ya que es muy rápido en sus movimientos y muy dañina su espada. Si puedes con él, podrás con todo.

Aunque los mapeados de los niveles no son demasiados extensos, no siempre se sabe a dónde ir o qué hacer a continuación. Es en estos casos donde el mapa se muestra como una herramienta imprescindible.



VALORACION

De un juego de DREAMCAST se espera mucho más, sobre todo a nivel técnico. En todo caso, no son muchos los títulos de este tipo que han aparecido para la consola de SEGA, por lo que puede llegar a pasar como último recurso. Nuestra opinión es que se podía haber mejorado a nivel técnico o haber ahondado más en la parte de aventura.

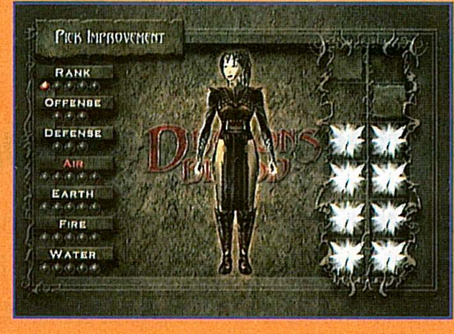
DRAGON'S BLOOD

AVENTURA

GD ROM	
Jugadores	1
Vidas	ENERGIA
Vibration Pack	SI
Continuaciones	INFINITAS
Internet	NO
Grabar Partida	VMS

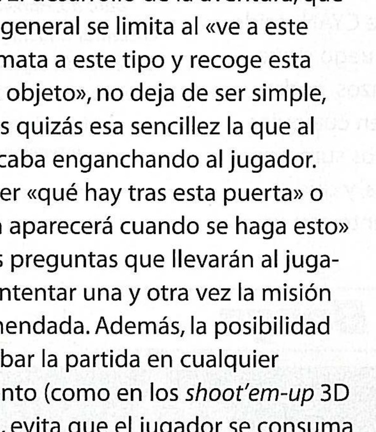
Algo de RPG







DRAGONS BLOOD es más un *beat'em-up* con dosis de aventura, que un *RPG*. El hecho de que se pueda subir nivel (en ataque y defensa) y aprender magias no le da el derecho a considerarse un *RPG*. Ni siquiera la numeración que aparece cuando se golpea a un enemigo, pues éste funciona como un contador de energía convencional, como el de cualquier *beat'em-up*.



dez de movimientos se resiente continuamente, especialmente cuando se simultanean en pantalla dos o más enemigos. El desarrollo de la aventura, que por lo general se limita al «ve a este lugar, mata a este tipo y recoge esta llave u objeto», no deja de ser simple, pero es quizás esa sencillez la que al final acaba enganchando al jugador. Conocer «qué hay tras esta puerta» o «quién aparecerá cuando se haga esto» son las preguntas que llevarán al jugador a intentar una y otra vez la misión encomendada. Además, la posibilidad de grabar la partida en cualquier momento (como en los *shoot'em-up* 3D de *PC*), evita que el jugador se consuma en su propia desesperación. Hay cosas mejores en el mercado, pero al final resulta hasta divertido. **J. C. MAYERICK**

Corta pero intensa





La intro del juego dura apenas unos segundos, pero el hecho de que esté íntegramente generada en 3D en tiempo real, y lo sobrecogedor de sus escenas, hacen que se convierta en una pequeña obra de arte que merece la pena contemplar.





GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
84	73	79	85	84
sus gráficos logran una buena ambientación pero carecen de detalles importantes. el sempiterno efecto de niebla acaba por cansar (no se ve a más de dos palmos) y en ocasiones el entorno 3d se vuelve demasiado brusco.	aunque comienza bastante bien, la verdad es que durante el juego la música será bastante escasa. tampoco llaman la atención, lo que dice bastante acerca de la calidad de la banda sonora de DRAGONS BLOOD.	pese a estar en inglés, algunas de las voces del juego resultan simplemente ridículas. el resto de efectos de sonido no dejan de estar a la altura, pero tampoco sorprenden ni reclaman la atención del jugador.	si uno se mete a fondo con DRAGONS BLOOD, hay que reconocer que llega a ser divertido. lo que está claro es que hay juegos mucho mejores en el mercado, aunque no del género que trata este DRAGONS BLOOD.	+ lo mejor de todo es que se puede pasar un buen rato. − las carencias gráficas, sobre todo del movimiento del entorno 3d, son demasiadas.



Crimen sin CASTIGO

Dracula (Resurrección)

La ***inmortal*** obra de ***Bram Stoker*** ha sido fuente ***inagotable*** de inspiración para el cine y la literatura, y así lo ha reflejado la compañía ***Micröids*** dando vida a una ***hipotética*** y ***fenomenal*** continuación de las ***aventuras*** de J. Harker.



Dorko es una anciana bruja que, a pesar de temible aspecto, ayudará a J. Harker a encontrar a su mujer. Pero cuidado, algunas veces no hay que fiarse de las buenas intenciones.



Las aventuras gráficas se encuadran en un género que nunca ha sido muy popular en consola (salvo contadas excepciones, como en el caso de la saga BROKEN SWORD). Sin embargo, siempre resulta agradable encontrarse con una aventura como la creada por MICRÖIDS e INDEX PLUS. En **DRACULA**, sus creadores han seguido la estela de MYST, para recrear magistralmente el ambiente de la novela original (aunque en esta ocasión, la historia comienza justo donde termina el libro). La gran diferencia con el clásico de CYAN reside en que, a pesar de que el juego sigue desarrollándose a pantallazos, podremos girar la cámara 360º en cualquier dirección, un efecto que nos sumerge plenamente en la aventura, y que se complementa perfectamente con un



El inventario es una herramienta imprescindible para cualquier aventura, y **DRACULA** no podía ser menos. Aquí podrás almacenar hasta 20 objetos diferentes.

El Paso del Borgo



En el primer escenario encontraremos una posada en medio de un pasaje desolado presidido por una fantasmal luna llena. Sus clientes y la dueña nos darán la información para llegar hasta el castillo del conde.



La maldad nunca ha estado reñida con la belleza, y así lo demuestran las tres criaturas vampíricas que protegen el tesoro más preciado del Conde Drácula, oculto en la sala más recóndita de su fabuloso castillo.



FORMATO	2 CD ROM
PRODUCTOR	VIRGIN
PROGRAMADOR	MICROIDS-INDEX

VALORACION

Los amantes del género de aventuras pueden alegrarse por el lanzamiento de este título, pero también pueden sentirse decepcionados por la breve extensión del mismo y por el sistema de detección de objetos que nos puede hacer perder horas ante simples puzzles, por no encontrar un item determinado. Por lo menos, nos quedan unas impresionantes secuencias y una historia interesante.

DRACULA (RESURRECCION)

AVENTURA

2 CD ROM

Jugadores	1
Vidas	1
Escenarios	3
Ratón	SI
Dual Shock	SOLO ANALOGICO
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)

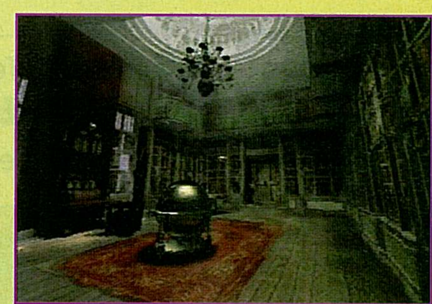


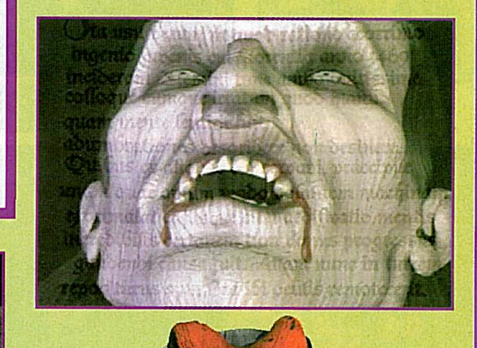
La Mina

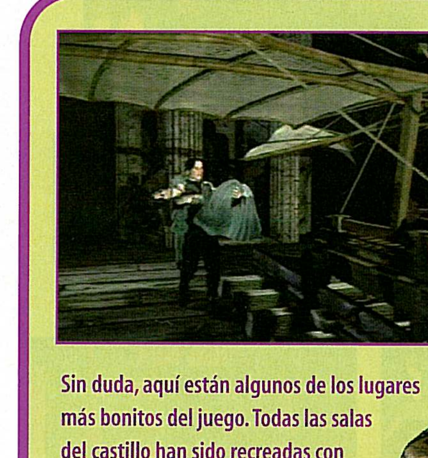


Este es el escenario más corto del juego. Desde la cabaña situada junto a la orilla del lago, los sinuosos pasajes de una mina abandonada conducen hasta el mismísimo corazón del castillo de Drácula. Pero encontrar el camino correcto puede convertirse en un quebradero de cabeza si no inspeccionamos a fondo.

El Castillo







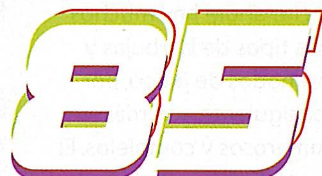
Sin duda, aquí están algunos de los lugares más bonitos del juego. Todas las salas del castillo han sido recreadas con todo lujo de detalles, con especial mención para la biblioteca. Además, descubriremos el desenlace de la historia que deja abierta la puerta a una segunda parte.

apartado sonoro que da vida a cada uno de los escenarios con efectos de sonido de todo tipo. El único inconveniente de la versión para ***PlayStation*** es que no alcanza la brillantez gráfica de ***PC***, y este detalle nos hará perder mucho tiempo buscando los elementos con los que podemos interaccionar en pantalla. Por otro lado, esta entrega conserva en todo su esplendor las increíbles secuencias de vídeo. En lo que se refiere a la mecánica del juego, aunque bastante sencilla (encontrar objetos y lugares donde ejecutar alguna acción con ellos), tendremos que hacer uso de la lógica para avanzar a lo largo de los tres escenarios principales de esta aventura, y el ratón será de gran ayuda. Los jugadores expertos se encontrarán con un nivel de dificultad bajo pero, aún así, **Dracula** es un título visualmente precioso. **R. DREAMER**



GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD
85	82	85	94
Los escenarios no alcanzan la calidad de la versión original, y esto le resta algo de espectacularidad. Sin embargo, las secuencias de vídeo no han perdido la calidad y son lo mejor del juego sin ningún tipo de duda.	Las composiciones que salpican las escenas de la aventura pasan prácticamente desapercibidas y se quedan como meras referencias para dotar del ambiente adecuado a las acciones que se desarrollan en pantalla.	Este es uno de los aspectos más cuidados del juego. Todos los efectos gozan de una brillante calidad, aunque, por desgracia, muchas veces están sujetos a un ciclo que llega a hacerlos bastante repetitivos.	El principal atractivo son las escenas que vamos encontrando al resolver los puzzles. **Dracula** puede resultar muy sencillo para los expertos en aventuras aunque a veces es difícil hallar objetos con el puntero.

GLOBAL



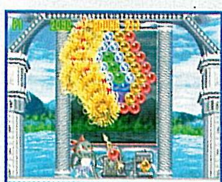
+ Las escenas de vídeo que salpican la aventura.
- Que la historia nos deje a medias al final, y el sistema de detección de objetos.

¡A TU BOLA!

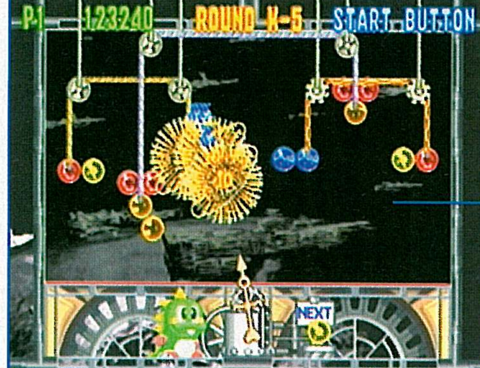
Bust-a-Move 4

Después de Tetris es el juego de este **género** que más **éxito** ha cosechado. La saga ya va por la cuarta entrega, **primera** en Dreamcast.









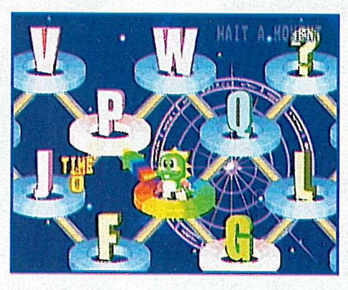
POLEAS *Los niveles con poleas nos costarán más de un quebradero de cabeza. Controlar el peso que hay en cada uno, al tiempo que se eliminan burbujas, es a veces complicado.*





SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	ACCLAIM
PROGRAMADOR	TAITO



¿Qué ha cambiado desde aquel primer BUST-A-MOVE (PUZZLE BOBBLE) que SNK programó en 1994 para ***NEO GEO***? En realidad muchas cosas. De hecho ahora hay muchos más tipos de burbujas y los modos de juego, por consiguiente, son más numerosos y complejos. El modo *Puzzle*, por ejemplo, engloba otros tres modos diferentes (*Arcade*, *Historia* y *Colección*), mientras que a las opciones de jugador contra jugador y jugador contra ordenador se añade un modo *Challenge* en el que se debe seguir un camino predeterminado. Al final **BUST-A-MOVE 4** sigue siendo el divertidísimo juego de puzzle que conocimos en los recreativos, aunque ahora está más preparado para divertirnos durante interminables horas. **J. C. MAYERICK**

VALORACION

● BUST-A-MOVE 4 llega un poco más lejos en la genial concepción que le ha llevado al éxito. El gran número de modos de juego (algunos de ellos para dos jugadores) y la complejidad de alguno de ellos, en especial los niveles con las dichosas poleas, hacen de BUST-A-MOVE 4 un arcade en el que ya no sólo hacen falta reflejos: ahora hay que pensar.

BUST-A-MOVE 4

PUZZLE

GD ROM	
Jugadores	1-2
Modos de Juego	8
Fases	230+
Continuaciones	INFINITAS
Vibration Pack	SI
Visual Memory	SI (15 BLOQUES)

GRAFICOS

85

Dentro de la limitada complejidad de los gráficos de BUST-A-MOVE 4, la gente de TAITO se ha esforzado por crear infinidad de efectos gráficos, lo que le dota de gran vida. En realidad es todo un espectáculo visual.

MUSICA

82

Si algo se puede decir de la banda sonora de BUST-A-MOVE 4 es que resulta de lo más divertida. Algunas parecen estar mal cantadas a propósito, por lo que no se puede evitar soltar una carcajada al jugar.

SONIDO FX

83

No hay más que darse una vuelta por el menú de efectos de sonido para comprobar la enorme variedad y, sobre todo, lo divertido que resultan todos ellos. Hay algunos gritos que a uno le hacen flojear.

JUGABILIDAD

93

Lanzar una burbuja con BUST-A-MOVE es no saber cuándo se va a dejar de jugar. Ya decimos que después de TETRIS, la saga creada por TAITO es de lo más divertido que se ha programado. Y lo sigue siendo.

GLOBAL



\+ El modo de juego de las poleas es lo más puñeteramente divertido del mundo.

\- Que no tenga más fases. 230 nos parecen muy pocas.:)

Señores, hagan JUEGO

Midnight in Vegas



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	VIRGIN INT.
PROGRAMADOR	3DO



Las máquinas de Póker y Tragaperras son los juegos de azar que cuentan con más variedad y calidad gráfica de todo MIDNIGHT IN VEGAS.

LA RULETA o el Black Jack son las dos maneras de ganar (o perder, evidentemente) más rápidamente. Jugad al rojo o al negro y cruzad los dedos para ver si estáis de suerte.





Sin ser el más completo ni el más espectacular que hemos visto en este género, **MIDNIGHT IN VEGAS** tiene como gran virtud el haber sabido agrupar una buena selección de juegos con una calidad gráfica aceptable y un manejo muy sencillo. Póker, Bacarrá, Ruleta, Dados, Black Jack y máquinas Tragaperras y de Póker, es su oferta, y aunque alguien pueda echar de menos algún otro juego, lo cierto es que es lo que encontraríamos en cualquier casino. En los juegos de cartas han intentado darle un poco de gracia al asunto animando los movimientos de las mismas pero, aún así, están muy lejos de las tragaperras. Si hablamos de jugabilidad, hay que decir que **MIDNIGHT IN VEGAS** os gustará tanto como os atraigan los juegos que incluye. Sólo podemos criticarle que las tragaperras no tengan algún elemento interactivo más, como unos avances o la posibilidad de parar los *slot*. Todo lo demás se ajusta más o menos a lo esperado, y es el mejor que encontraréis a la venta en **España**. **DE LUCAR**

VALORACION

En este género es difícil encontrar un juego redondo y aún más complicado que llegue a nuestro país. Por esa y otras razones, MIDNIGHT IN VEGAS puede ser una de las pocas posibilidades que tendrán los aficionados de disfrutar de este tipo de juegos en este año. Tiene cosas buenas y otras que se podrían haber mejorado, pero en general cumple con suficiencia las expectativas que puedan tener los amantes de los juegos de azar.



MIDNIGHT IN VEGAS

JUEGOS DE AZAR

CD ROM	
Jugadores	1-4
Juegos	7
Dinero inicial	5.000 $
Continuaciones	DINERO
Dual Shock	VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)

GRAFICOS 83

El trabajo realizado supera lo visto en otros títulos, pero sigue teniendo altibajos de un juego de azar a otro. Las máquinas de póker y tragaperras tienen mucho más detalle y vistosidad que, por ejemplo, los juegos de cartas o la ruleta.

MUSICA 92

Aunque durante la partida no podremos disfrutar de ninguna melodía, este juego viene acompañado de un CD con una banda sonora de ensueño con temas muy conocidos e interpretes como Rosemary Clooney, Tony Bennett o Doris Day.

SONIDO FX 73

Al no poder contar con una música durante la partida, los sonidos de ambiente deberían haberse cuidado mucho más, unos cuantos murmullos y alguna que otra muestra de asombro es lo único que escucharéis además del sonido del juego en cuestión.

JUGABILIDAD 84

La selección de juegos es bastante completa, aunque hay algunos que se han cuidado un poco más que los otros. El sistema de apuestas es rápido y sencillo, pero faltan detalles como, por ejemplo, poder parar las tragaperras pulsando el botón.

GLOBAL



\+ Está bastante trabajado y tiene una oferta bastante completa.

\- Hay juegos que están más logrados que otros.



Lady

Crusaders of Might and Magic ARCON

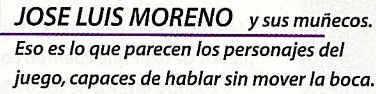
CRUSADERS of Might and Magic
blood pumping action
3DO



Es de ***familia*** bien, aunque eso en muchas ocasiones no asegura el éxito. Además de ***tener*** buena ascendencia, hay que ***valer***, y Crusaders of Might & Magic, descendiente de la ***saga*** Might & Magic de ***compatibles PC***, no es válido.







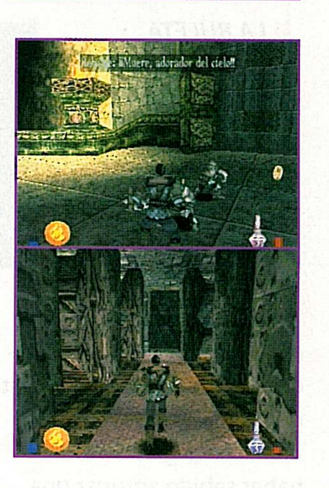
***JOSE LUIS MORENO** y sus muñecos.*
Eso es lo que parecen los personajes del juego, capaces de hablar sin mover la boca.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	VIRGIN INT.
PROGRAMADOR	3DO

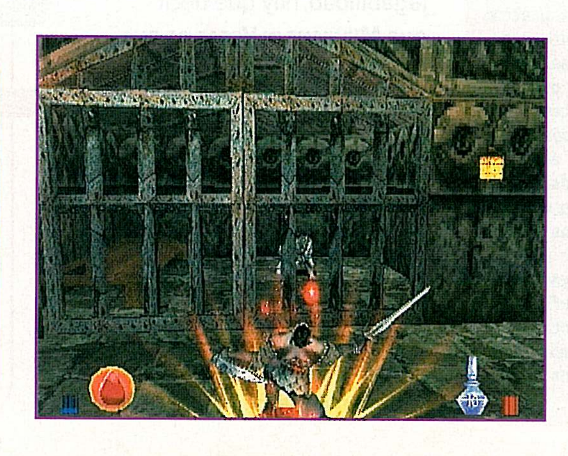


Crusaders of** **Might & Magic es de esos juegos que, cuando llegan las primeras *betas*, muestra un aspecto mucho mejor de lo que las versiones finales acaban ofreciendo (o esa es la impresión que nos queda). **COM&M** forma parte de una saga que en ***compatibles PC*** goza de cierto prestigio, pero que en ésta, su primera aparición para ***PlayStation***, hace agua por todos los lados. Lo primero que salta a la vista cuando aparece la imagen de presentación del juego es la extraña forma en que ésta se muestra en la pantalla. Completamente pegada al borde superior y con un borde inferior que, fácilmente, ocupa la cuarta parte de la pantalla. Uno espera que esto sólo ocurra con la imagen de presentación. Pero no. Por desgracia semejante atropello ocurre durante todo el juego y, lo que es peor, ¡¡no hay posibilidad de corregirlo!! Suponemos que se tratará de algún tipo de necesidad gráfica, aunque a primera vista parece que todo se mueve con cier-



VALORACION

CAUSADERS OF MIGHT & MAGIC es un cúmulo de despropósitos cuyo colofón lo pone el pésimo doblaje al castellano. el escaso interés que presenta en un principio el juego se va diluyendo ante la monotonía de las situaciones, la inestabilidad del entorno 3D y la incomprensible dificultad en el control del personaje. combatir contra los enemigos es tan pesado que, finalmente, se optará por correr y pasar de largo. el resultado será el mismo...



CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC

AVENTURA RPG

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	ENERGIA
Misiones	13
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (2 BLOQUES)

Citadel

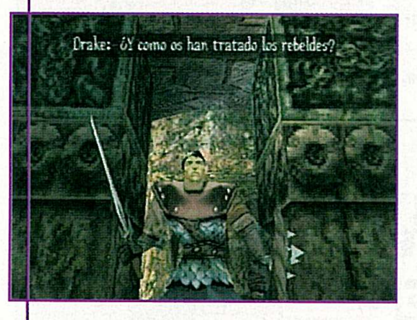


Visitar Citadel, la ciudad de las nubes, cuenta con la recompensa de ver a Korinda, la tía más buena de todo el juego.



La ciudad de la nubes, Citadel, será el lugar de partida de cada una de las trece misiones de la aventura. Lady Archon (Arcón es como lo pronuncian en el juego) será la encargada de encomendarnos dichas misiones, y Aerrin (arriba), la joven que nos trasladará al lugar en que éstas se desarrollen.





GRABAR PARTIDA *Llegará un momento en que encontrar una de estas texturas nos haga sentir el tipo más afortunado del universo.*

ta suavidad (no así más adelante), aunque también es cierto que el campo de visión no es demasiado extenso. En cuanto a la aventura en sí, ¿qué se puede decir? Que en principio engancha con cierta facilidad, pero más adelante, cuando se comprueba que el control del personaje es mediocre (sobre todo en los combates), parte de ese entusiasmo desaparece alarmantemente. Lo único positivo del juego es también en cierto modo negativo. Y es que la importancia de que el juego esté totalmente traducido y doblado al castellano queda en un segundo plano cuando se comprueba que ambos, sobre todo el segundo, deja bastante que desear. Partiendo de la base de que la entonación es inexistente (no se corresponde con la situación real de la escena), hay ocasiones en que lo hablado no se corresponde con lo escrito e, incluso, momentos en que el personaje protagonista comienza a hablar en un perfecto italiano. Son pequeñas muestras que indican a las claras que **CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC** no ha sido depurado en su totalidad, conformando así un título mediocre. **J. C. MAYERICK**

Hay algunos artilugios de curiosa apariencia, como la «tuneladora» que aparece en las primeras misiones. En sí no sirve para nada, pero en el momento en que aparece por primera vez consigue que traguemos saliva.





GRAFICOS 70
es de lo poco que se salva del juego, aunque tampoco es capaz de ofrecer nada interesante. el entorno 3D muestra una extraña apariencia, con cantidad de rupturas entre polígonos. el superborde inferior de pantalla es criminal.

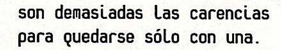
MUSICA 75
no esta mal, pero no es el tipo de música que asociamos a un juego de estas características. es como si se toma la banda sonora de EL QUINTO ELEMENTO y se le coloca a este juego. en todo caso, no suena mal del todo.

SONIDO FX 70
no hay nada que objetar en cuanto a efectos de sonido y la calidad de éstos. sin excesos pero suficientes. lo que no comprendemos es que el doblaje se descuide de esa manera, con partes de éste en italiano.

JUGABILIDAD 60
CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC no invita a progresar. la dificultad de los combates (tú no les haces nada a ellos y ellos te funden de un golpe) acaba desesperando. las misiones, además, no quedan del todo claras.

GLOBAL



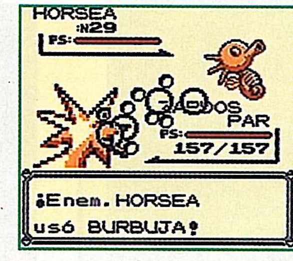


+ algunos detalles, como la joven del almacén.
- son demasiadas las carencias para quedarse sólo con una.

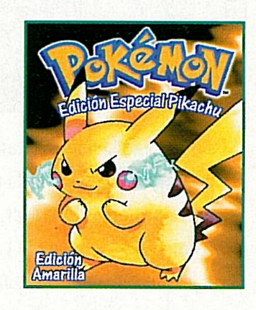
Fiebre AMARILLA

Pokémon Edición Especial Pikachu





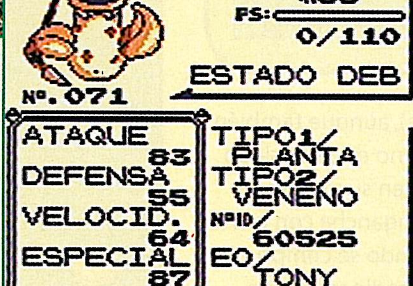
Pokémon Edición Amarilla pone **punto** y final a las ediciones Super Game Boy de Pokémon. Las próximas entregas, **Oro y Plata**, serán, por fin, en color.





FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	NINTENDO
PROGRAMADOR	GAME FREAK







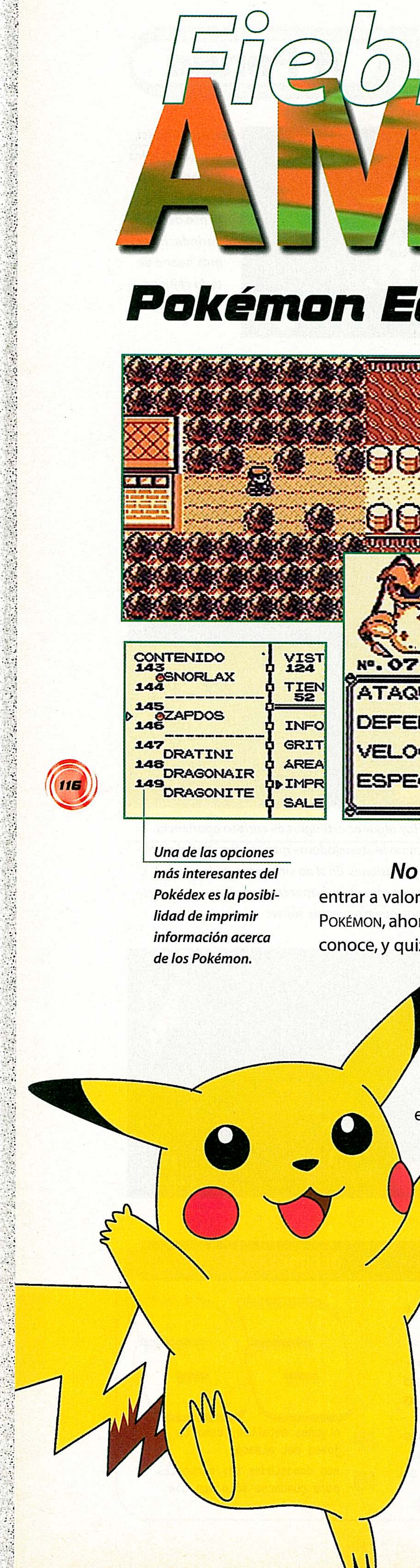
Una de las opciones más interesantes del Pokédex es la posibilidad de imprimir información acerca de los Pokémon.

El borde de pantalla en SUPER GAME BOY *no es la única innovación gráfica de* POKÉMON AMARILLO. *En los combates se ha introducido algo de colorido al jugar en* GAME BOY COLOR.





No tiene mucho sentido entrar a valorar las cualidades de la saga POKÉMON, ahora que todo el mundo las conoce, y quizá por ello, sea mejor pasar a conocer las diferencias entre las ediciones ROJA, AZUL y AMARILLA. Además de los doce POKÉMON que no pueden ser capturados en esta edición (y que se pueden conseguir a través del *Game Link* desde una edición ROJA o AZUL), lo más importante a primera vista es la compañía de Pikachu, que será el POKÉMON que el profesor Oak nos entregue desde un principio. Los *sprites* de determinados personajes, como Brock, se basan ahora en la apariencia que muestran en la serie de televisión, añadiendo además la presencia de los



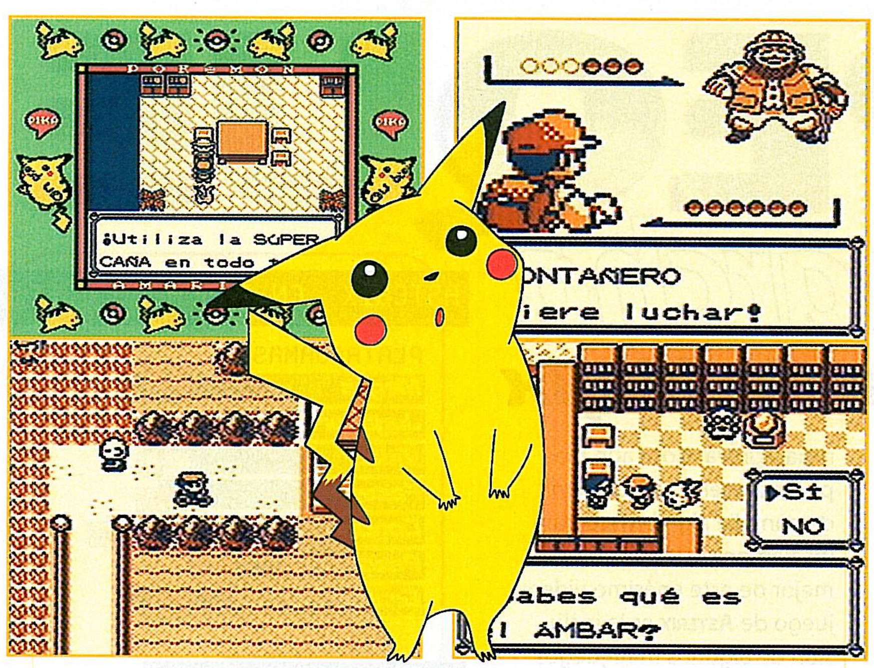
VALORACION

No hay mucho que contar de esta edición amarilla que no se haya visto ya en las ediciones roja y azul. Las novedades que incorpora esta nueva entrega no son muchas. Por tanto, si se dispone ya de una de las ediciones, quizá sea mejor esperar a las futuras oro y plata.

POKEMON ED. ESP. PIKACHU

AVENTURA RPG

Megas	8
Jugadores	1-2
Vidas	ENERGÍA
Campeonatos	8
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	SI (1)



LOS POKÉMON QUE NO PODRÁS CAPTURAR EN LA EDICIÓN AMARILLA

(#13) Weedle, (#14) Kakuna, (#15) Beedrill, (#23) Ekans, (#24) Arbok, (#52) Meowth, (#53) Persian, (#109) Koffing, (#110) Weezing, (#124) Jynx, (#125) Electabuzz y (#126) Magmar.

famosos Jesse y James del *Team Rocket*. Otras modificaciones obedecen a la nueva localización de algunas especies, así como a la configuración de los equipos de los líderes de gimnasio. Por último, se puede imprimir gran cantidad de información desde el propio *Pokédex*. No está nada mal ¿no? ➾ J. C. MAYERICK

Coliseo 2

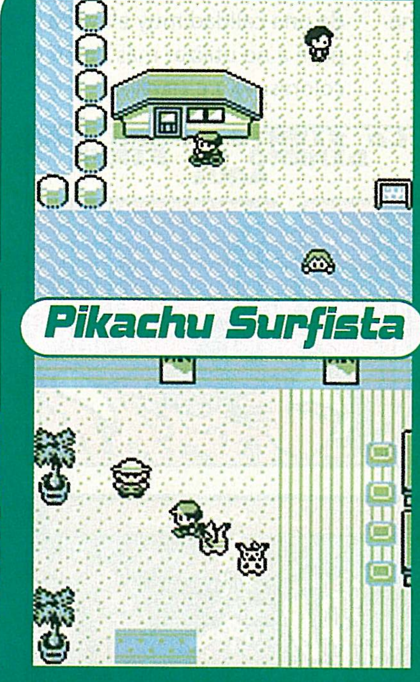
Dentro del Club del Cable hay un nuevo modo de juego, el *Coliseo 2*, que permite acceder a tres competiciones nuevas extraídas de Pokémon Stadium para ***Nintendo 64***. Estas son, *Poke Copa*, *Pika Copa* y *Mini Copa*. Para poder jugar son necesarios dos cartuchos de la Edición Amarilla, así como cumplir ciertos requisitos con los niveles de los Pokémon. Dichas reglas son diferentes para cada modo de juego.

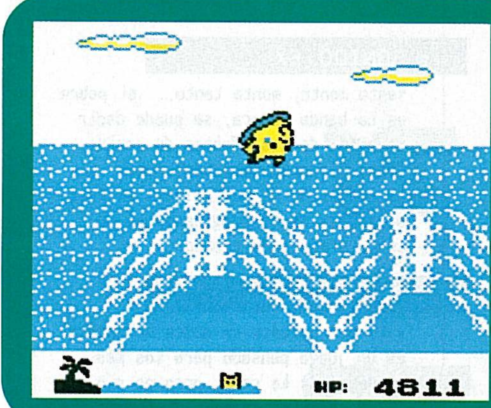






Pikachu Surfista





Esto puede levantar ampollas, pero lo hemos conseguido. He aquí las preciadas imágenes del minijuego que se puede encontrar en esta Edición Amarilla. Para conseguirlo hay que obtener la habilidad *Surf* para Pikachu (con Pokémon Stadium para ***Nintendo 64***) y acercarse a la caseta que hay en la playa norte de la Ruta 19, bajo la ciudad Fucsia.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
81	92	93	95	93
esta edición amarilla cuenta con algo de soporte para Game Boy Color, aunque muy poco. así, al pasar de una zona a otra la paleta de color varía, mientras que en los combates se ve alguna tonalidad diferente. poca cosa.	no hay mucho que decir. como en las ediciones roja y azul, Pokémon edición amarilla cuenta con una banda sonora muy pegadiza, que variará dependiendo de la zona en que nos encontremos.	al sonido de los 150 pokémon que se pueden escuchar en el poké-dex, hay que sumarle ahora una buena cantidad de digitalizaciones de pikachu y la posibilidad de encontranos a jigglypuff cantando la canción jigglypuff.	como todo pokémon que se precie, la edición amarilla acaba enganchando como las demás ediciones. además, ahora hay un aliciente muy atractivo, como es la posibilidad de encontrar el juego oculto de pikachu: pikachu surfista.	+ la jugabilidad es muy elevada. se puede imprimir desde el pokédex. − sólo se puede almacenar una única partida en el cartucho. no hay soporte Game Boy Color.

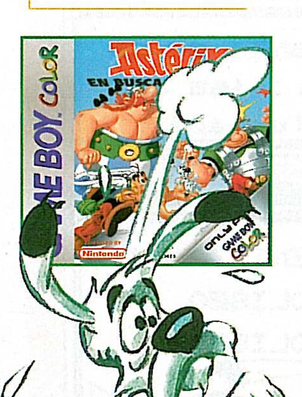


EL PEQUE se va de marcha

Asterix: en busca de Idefix

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	REBELLION





Han vuelto, y para regocijo de los jóvenes, han cambiado su apariencia para acercarla aún más a la que presentaban en los comics creados por el genial **Uderzo**. Lo que no han mejorado (y es una verdadera lástima) es el desarrollo del juego en sí, que sigue resultando un poco insulso, pese a estar orientado a los más pequeños de la casa. La sempiterna misión de buscar un objeto en un nivel para pasar al siguiente no deja de resultar igual de aburrida, agravándose aún más por la presencia de un *scroll* de pantalla algo brusco para los tiempos que corren. Lo mejor de este enésimo videojuego de **Asterix** es la inclusión de algunos mini-juegos durante la aventura, a los que también se puede acceder desde el menú principal, así como a las secuencias que aparecen entre nivel y nivel, de una calidad muy elevada pese a no utilizar más de 56 colores. **J. C. MAYERICK**

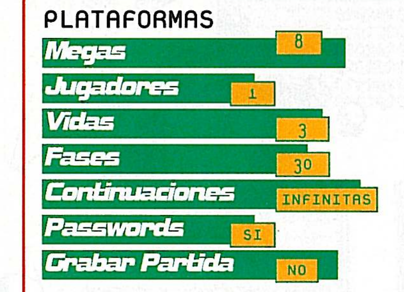


En la búsqueda de Idefix, Asterix y Obelix (el jugador puede controlar a cualquiera de los dos) deberán superar las sempiternas fases de plataformas a las que INFOGRAMES nos tiene acostumbrados. Algunos juego aislados, distribuidos por la aventura, amenizarán el aburrido desarrollo.

VALORACION

● Infogrames ha vuelto a descuidar un título basado en los geniales protagonistas del comic galo, algo extraño cuando la calidad de sus últimas producciones estaba rozando el sobresaliente. Ojalá en un futuro podamos disfrutar de ASTERIX como se merece.

ASTERIX: EN BUSCA DE IDEFIX



PLATAFORMAS

Megas	8
Jugadores	1
Vidas	3
Fases	30
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

GRAFICOS 70

ASTERIX EN BUSCA DE IDEFIX no aporta nada nuevo a nivel gráfico, salvo que ahora los personajes, y en general todo el juego, se parecen mucho más a los del comic original. Las secuencias entre nivel y nivel es de lo poco que se salva.

MUSICA 71

Como ya les ha ocurrido con otros juegos comentados en este mismo número, la banda sonora de ASTERIX EN BUSCA DE IDEFIX peca de sonar como todas las demás. Un poco de variedad en este sentido no vendría nada mal.

SONIDO FX 71

Tanto monta, monta tanto... si pobre es la banda sonora, se puede decir lo mismo de los efectos de sonido. Pocos y escasamente trabajados. Da la impresión de que ASTERIX EN BUSCA DE IDEFIX se ha programado en un corto espacio de tiempo.

JUGABILIDAD 70

Vale que ASTERIX EN BUSCA DE IDEFIX es un juego pensado para los más pequeños de la casa, pero es que ni siquiera ellos parecen disfrutar con él. Títulos como MARTIAN ALERT! deberían servir de ejemplo a la propia INFOGRAMES para futuros proyectos.

GLOBAL



+ Los personajes se parecen mucho a los del comic original.

− Sigue siendo ogual de aburrido que los anteriores juegos de Asterix.

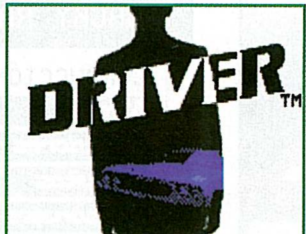
Qué DRIVERTIDO

Driver

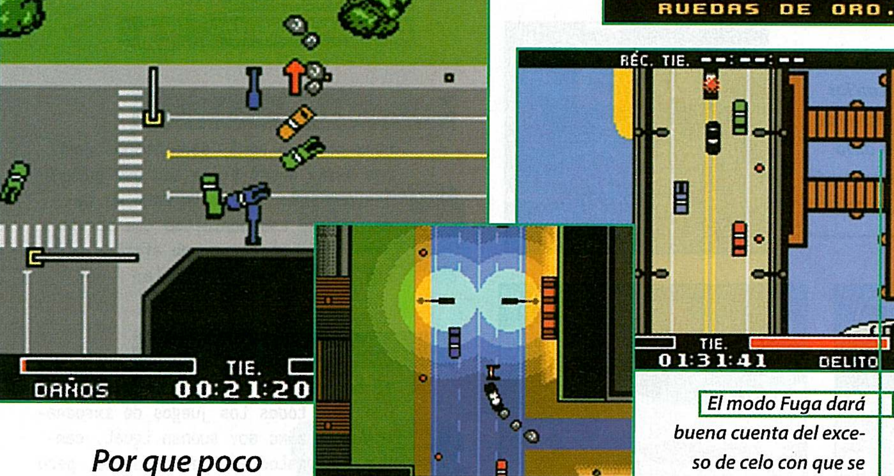



SUPER Información

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	REFLECTIONS
PROGRAMADOR	CRAWFISH







El modo Fuga dará buena cuenta del exceso de celo con que se aplica la policía Yanqui.

Por que poco no estamos ante uno de los juegos del año. CRAWFISH, el equipo de programación elegido por REFLECTIONS para versionar este genial juego, ha sabido reflejar en la pantalla *LCD* de ***Game Boy Color*** la esencia de **Driver**, el juego que nos maravilló a todos en ***PlayStation*** hace poco más de un año. La tensión de tener que recorrer el camino marcado en el tiempo estipulado, evitar dañar nuestro vehículo (aunque en esta versión los daños no se visualicen) o escapar de la endemoniada policía, se ha traspasado de una a otra versión sin que se haya quedado nada por el camino. Los mapas de las ciudades, los modos de juego (supervivencia, paseo, persecución, fuga y punto de control), los vehículos disponibles... casi todo está en esta versión ***Game Boy Color***, que además cuenta con una representación cenital de las ciudades verdaderamente lograda. Entonces ¿qué es lo que falla en **Driver**? Pues algo tan sencillo como el número de fases, que en el número anterior intuíamos cercano a la cuarentena y que finalmente se ha quedado en la quincena. De no ser por esto, podríamos decir que **Driver** es uno de los mejores juegos del año... aunque si se pasa por alto este fallito... **J. C. MAYERICK**





VALORACION

DRIVER es un originalísimo juego, casi inédito en GAME BOY (de no ser por la existencia de GRAND THEFT AUTO), que ha sabido conservar la esencia del original de PLAYSTATION. Hacerse con él supondrá alcanzar elevadas cotas de diversión, aunque a riesgo de quedar en la estacada cuando las apenas quince misiones disponibles lleguen a su fin.

DRIVER

CONDUCCION

Megas	8
Jugadores	1
Ciudades	4
Fases	15
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

GRAFICOS — 85

CRAWFISH ha recreado el DRIVER de la única manera que se podía, desde una perspectiva cenital. Se echa en falta que el vehículo no se deforme con los golpes, aunque con lo diminuto que es, resulta complicado.

MUSICA — 85

La conocida música de DRIVER portada a GAME BOY con la simplicidad que sus cuatro canales de sonido disponen. Con la tensión de los niveles, tampoco nos dará tiempo a apreciar mucho más la banda sonora.

SONIDO FX — 86

El chirriar de los neumáticos al dar un giro de 180 grados, las estridentes sirenas de la policía, etcétera. En general, todos los efectos de audio están bien programados, aunque tampoco destacan por su número.

JUGABILIDAD — 92

DRIVER es, ante todo, un juego divertido. El control del vehículo es perfecto, mientras que la perspectiva cenital ofrece un buen campo de visión para calcular con tiempo los movimientos. Lástima que sea tan corto.

GLOBAL



\+ DRIVER en GAME BOY COLOR es como DRIVER en PLAYSTATION: muy divertido.

\- El número de niveles es muy escaso. Apenas da para unas pocas horas.



¿Dónde está el LIMITE

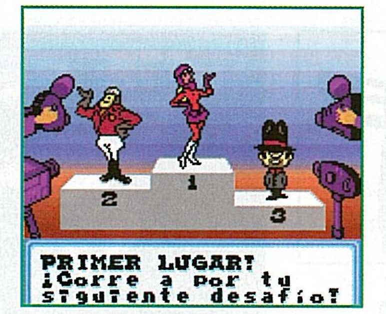
Wacky Races



SUPER Information

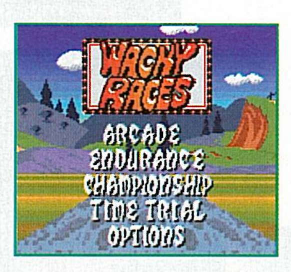
FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	INFOGRAMES







El efecto de la carretera, con los diferentes tipos de calzada, es de lo mejor que se puede ver en ***Game Boy.***







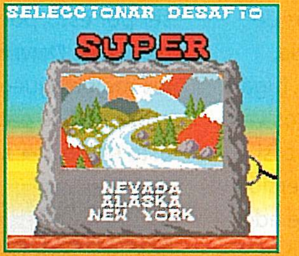




No deja de sorprendernos. Tan pequeña como es y lo que es capaz de hacer. La verdad es que, después de V-Rally, no creíamos que se pudiese superar el listón. La llegada de ***Game Boy Color*** y, sobre todo, el descubrimiento de que ésta era capaz de representar más de 56 colores simultáneos (que era el tope físico fijado en un principio), ha permitido la recreación de juegos con gran cantidad de degradados de color que recuerdan, en parte, a los antiguos juegos de ***Amiga***. **Wacky Races** es una especie de Mario Kart con los famosos personajes de la serie Autos Locos. La fidelidad con que todos ellos son representados, la soberbia calidad de los gráficos y la forma en que todo se mueve en **Wacky Races**, hace que este juego sea, con diferencia, el más logrado técnicamente hablando. Luego, además, resulta de lo más divertido, pues no en vano se ponen en juego las mismas malas artes con las que Penélope y compañía competían en la serie original. **J. C. MAYERICK**

Los Autos Locos





Este era el nombre con el que se conoce a la famosa serie de dibujos animados de los años sesenta. En ***Wacky Races*** *para* ***Game Boy Color*** *están casi todos, incluyendo a los hermanos Macana, Penélope, etc.*

VALORACION

● Wacky Races es un juego que entra por los ojos y que acaba enganchando al jugador. La soberbia suavidad con que todo se mueve y el enorme colorido que desprende todo el juego, demuestran una vez más que el límite de una consola está en la mente de los programadores.

WACKY RACES

CONDUCCIÓN

Megas	8
Jugadores	1
Circuitos	9
Personajes	8
Continuaciones	NO
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

GRAFICOS — 91

otra cosa no será, pero buenos gráficos Wacky Races tiene los que quiere, y muchos más. el movimiento de la carretera, las pantallas con scroll parallax y otro tipo de efectos elevan aún más esta categoría.

MUSICA — 88

sí hay algo de cierto cuando decimos que casi todos los juegos de Infogrames para Game Boy suenan igual. cambian las melodías, por supuesto, pero nunca la forma en que éstas son tocadas. Aun así. notable.

SONIDO FX — 80

utilizar semejante cantidad de color en pantalla obliga a hacer un uso intensivo del hardware de la consola, por lo que queda poco tiempo para potenciar un apartado como éste. en todo caso, cumple con lo justito.

JUGABILIDAD — 90

Wacky Races es un juego sumamente divertido, pero con el tiempo acaba cayendo en la monotonía, merced a un escaso número de modos de juego. en todo caso, sólo por ver los escenarios merece la pena jugar con él.

GLOBAL



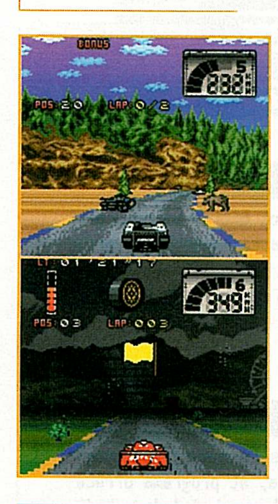
+ es el mejor juego de conducción que se ha programado para Game Boy Color.
- que en el papel de estas páginas no se aprecie el colorido.

¡RESISTIRE!

24 Horas de Le Mans

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	INFOGRAMES



Guillaume Dubail y **Fernando Vélez**, creadores de WACKY RACES, firman un nuevo juego de conducción para ***GAME BOY COLOR*** (parece que le han cogido el truquillo), aunque esta vez con una temática muy diferente. **LAS 24 HORAS DE LE MANS** cuenta con importantes novedades gráficas con respecto a WACKY RACES, como es la transición del día a la noche (y viceversa), la caída de lluvia o la presencia de niebla. Esta última, en concreto, consigue un efecto de lo más real. En **LAS 24...** existen tres modos de juego, *Arcade*, *Campeonato* y *Le Mans*. Este último propone una única carrera (de casi 6 horas) en la que el jugador debe administrar sus pasos por boxes, así como controlar el nivel de neumáticos, dirección, etc. La pena es que el juego acaba siendo un pelín monótono, merced al extraño control del vehículo, que mantiene al jugador en tensión durante buena parte de la carrera. **J. C. MAYERICK**

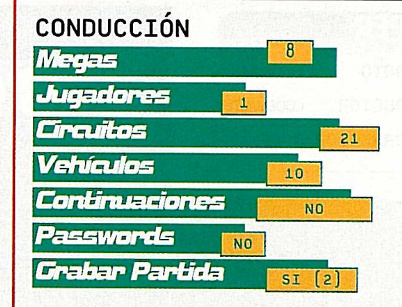


VALORACION

● LAS 24 HORAS DE LE MANS nos recuerda en exceso a V-RALLY, sobre todo por la sobriedad de su desarrollo. Gráficamente se puede decir que es perfecto, pero hay algo en el control del vehículo que no ayuda a mantener la jugabilidad. Una lástima, porque son muchos los circuitos y vehículos disponibles.

24 HORAS DE LE MANS

CONDUCCIÓN



Megas	8
Jugadores	1
Circuitos	21
Vehículos	10
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	SI (2)

GRAFICOS 93

Utiliza la misma técnica que WACKY RACES, pero no tiene el mismo colorido que éste. Lo que sí mejora considerablemente son los efectos de lluvia, noche y niebla, y todo ello a una velocidad de vértigo.

MUSICA 73

La banda sonora pasa totalmente desapercibida en LAS 24 HORAS DE LE MANS. Además, varía muy poco con respecto a la banda sonora de un juego, primo-hermano de éste, como V-RALLY. Tampoco se echará en falta.

SONIDO FX 70

Tanto el sonido del motor como de las frenadas acaban por parecer estridentes chirridos que taladran los oídos. No es de extrañar que se acabe jugando con el volumen al mínimo.

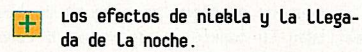
JUGABILIDAD 84

LAS 24 HORAS DE LE MANS, como muchos otros títulos, sorprende en un primer momento por su esmerado nivel técnico. La jugabilidad se resiente por culpa de un desarrollo monótono, llevado al límite en el modo 24h.

GLOBAL



86



\+ Los efectos de niebla y la llegada de la noche.

\- Como V-RALLY, LAS 24 HORAS DE LE MANS necesita pulir la jugabilidad.



A GOLPE de taco

Pro Pool

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	CODEMASTERS
PROGRAMADOR	BLADE INTERAC.



El modo Hustle permite enfrentarse a diferentes rivales apostando cantidades monetarias.

El color hace que el billar llegue a la portátil de NINTENDO en un programa que incluye todas las opciones de este tipo de simuladores. Los diferentes tonos de grises de la antigua ***Game Boy*** dificultaban la reproducción de juegos de billar en la que los colores de las bolas juegan un papel fundamental. Al introducir el color en esta consola, se consigue que ***Game Boy Color*** se convierta en el escenario más apropiado para este tipo de juego. CODEMASTERS, que está a punto de lanzar World Championship Snooker para ***PlayStation***, se ha dado cuenta de esta circunstancia lanzando al mercado un título que consigue llevar en nuestro bolsillo todas las posibilidades de un simulador de billar. Gráficamente el programa es muy sencillo, representando una mesa de billar, con seis troneras, desde una perspectiva aérea. El control de los golpes también es muy sencillo, basándose en la combinación de tres aspectos: dirección, potencia y el establecimiento del punto exacto donde se golpea a la bola. Con ello se logra una perfecta reproducción de todo tipo de golpes y efectos que nada tiene que envidiar a la ofrecida por las consolas de 32 *bits*. Además, se han incluido 8 modalidades de billar, que van desde el *snooker* al billar americano, pasando por una competición en la que el objetivo es colar todas las bolas en el menor tiempo posible. ➾ **CHIP & CE**

VALORACION

● A la tremenda sencillez gráfica del billar se une la incorporación del color en un programa que recoge todas las opciones de este tipo de simuladores en una consola portátil. Aunque no destaque en ninguno de los aspectos, la jugabilidad lo convierte en un juego ideal para los aficionados a esta disciplina.

PRO POOL

DEPORTIVO

Megas	8
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	8 MODOS
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	SI

GRAFICOS 83

La sencillez del billar se adapta perfectamente a la capacidad gráfica de la consola. Los gráficos son muy sencillos pero cumplen con perfección su misión en el juego.

MUSICA 84

Si consideramos lo que es habitual en esta consola, el programa ofrece una considerable variedad de melodías. Si a algún usuario le resultan pesadas es posible que no aparezcan durante las partidas.

SONIDO FX 80

Los efectos de sonido juegan un papel limitadísimo a lo largo y ancho de todo el programa. De todas formas, el billar no es una disciplina que permita realizar muchas florituras en este aspecto.

JUGABILIDAD 94

La importancia del color en los juegos de billar hacen de Game Boy Color un soporte ideal. La inclusión de diferentes modalidades de juego y su sencillez en el sistema de control sin dejar de ser completo, le confieren una gran jugabilidad.

GLOBAL



+ El control permite la reproducción de todo tipo de golpes.

− Los efectos de sonido son muy simples, aunque tampoco necesita más.

Pedidos por Teléfono
902 17 18 19



www.centromail.es



CONTROLLER DUAL SHOCK



AZUL NEGRO TRANSPARENTE VERDE — ~~4.500~~ 4.190

JOYSTICK ACT LABS EAGLEMAX — 3.990

PLAYSTATION DUAL SHOCK — 19.900



PLAYSTATION DUAL SHOCK + JUEGO PLATINUM * + MALETÍN — ~~26.900~~ 22.900



* P.V.P. no superior a 4.000 pts.

MEMORY CARD LOGIC 3 2 Mb



AMARILLO AZUL GRIS ROJO — 2.490

MEMORY CARD LOGIC 3 4 Mb — 3.990

MEMORY CARD SONY



TRANSPARENTE GRANATE AMARILLA VERDE AZUL NEGRA GRIS — ~~2.100~~ 1.990

MUEBLE SPACE STATION LOGIC 3 — 5.990

PACK PERIFÉRICOS



~~4.900~~ 4.750

PISTOLA G-CON 45 — ~~6.990~~ 6.490

PISTOLA LOGIC 3 P7K LIGHT GUN



SILVER BLUE — 4.990

RFU ADAPTOR



~~3.500~~ 3.250

VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM — 19.990

VOLANTE GUILLEMOT FERRARI COMPACT



7.990

VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE 2 WHEEL



10.990

VOLANTE McLAREN STEERING WHEEL



~~11.990~~ 11.490



Juego	Precio anterior	Precio
ALUNDRA 2	cons.	cons.
BEATMANIA EUROPEAN EDITION	11.900	10.990
COLIN McRAE RALLY	4.990	4.490
CRASH BANDICOOT 3	3.990	3.490
DESTRUCTION DERBY RAW	6.990	6.490
DRAGON VALOR	4.990	4.490





Juego	Precio anterior	Precio
F1 2000	7.990	7.490
F1 RACING CHAMPIONSHIP	6.995	6.490
FINAL FANTASY VII	3.990	3.490
GRAN TURISMO	3.990	3.490
JACKIE CHAN STUNTMASTER	4.990	4.490
JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA 2	7.990	7.490







Juego	Precio anterior	Precio
MANAGER DE LIGA	8.990	8.490
MEDIEVIL 2	4.990	4.490
METAL GEAR SOLID	3.990	3.690
MICHELIN RALLY MASTERS	7.990	7.490
MICRO MANIACS	7.990	7.490
NEED FOR SPEED V: PORSCHE 2000	8.490	7.990









Juego	Precio anterior	Precio
RESCUE SHOT	4.990	4.490
RESIDENT EVIL 2	4.490	3.990
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS	8.990	8.490
RONALDO V-FOOTBALL	7.990	7.490
STREET FIGHTER EX2 PLUS	7.990	7.490
SYPHON FILTER 2	6.990	6.490









Juego	Precio anterior	Precio
TEKKEN 3	3.990	3.490
TELEÑECOS RACEMANIA	4.990	4.490
THE DUKES OF HAZZARD	4.995	4.490
TOMB RAIDER III	4.990	4.490
TOMBI! 2	4.990	4.490
V-RALLY 2	3.990	3.690









A SANGRE FRÍA



~~7.990~~ 7.490

COLIN McRAE RALLY 2



~~8.990~~ 8.490

EURO 2000



~~7.990~~ 7.490

LEGEND OF LEGAIA



~~4.990~~ 4.490

STAR WARS: EPISODIO 1 JEDI POWER BATTLES



~~6.490~~ 5.990

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de julio.





Pedidos por Internet www.centromail.es

DEAD OR ALIVE 2

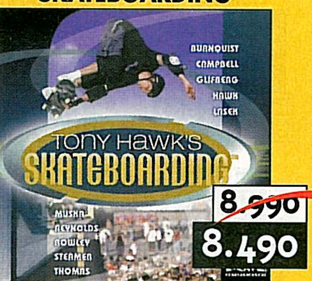
~~8.990~~ 8.490
RESÉRVALO YA Y LLÉVATE UN EXCLUSIVO CALENDARIO 2000/2001

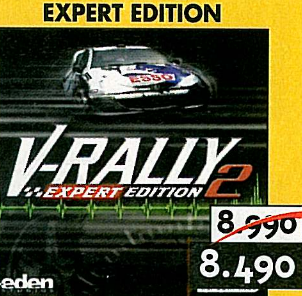
ECCO THE DOLPHIN

~~8.990~~ 8.490

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

~~9.990~~ 9.490

TONY HAWK´S SKATEBOARDING

~~8.990~~ 8.490

V-RALLY 2 EXPERT EDITION

~~8.990~~ 8.490



DREAMCAST + CHUCHU ROCKET! 39.900

CABLE EXTENSIÓN PERFORMANCE 1.990

CABLE SCART (EUROCONECTOR) 3.990

CONTROL PAD PERFORMANCE ASTROPAD 4.490
AZUL NEGRO ROJO VERDE

CONTROLLER ~~4.990~~ 4.690


JOYSTICK ARCADE STICK ~~8.990~~ 7.990

KEYBOARD ~~4.990~~ 4.690

MEMORY CARD PERFORMANCE 2.990


MOTION PAK PERFORMANCE ~~2.990~~ 2.790


MUEBLE DREAM STATION DC/PSX 4.990



VIBRATION PAK ~~3.990~~ 3.790


VISUAL MEMORY ~~4.990~~ 4.490

VOLANTE INTERACT V3 FX RACING WHEEL ~~10.990~~ 10.490


VOLANTE RACE CONTROLLER ~~10.990~~ 9.990


VOLANTE THRUSTMASTER FERRARI RACING W. ~~13.990~~ 13.490






BUST-A-MOVE 4 ~~5.990~~ 5.490	CRAZY TAXI ~~8.990~~ 8.490	DEADLY SKIES ~~9.490~~ 8.490	DRAGON´S BLOOD ~~6.990~~ 6.490	EVOLUTION: THE WORLD OF SACRED DEVICE ~~8.995~~ 8.490	FUR FIGHTERS ~~8.990~~ 8.490
GTA 2 ~~8.990~~ 8.490	HIDDEN & DANGEROUS ~~9.990~~ 8.490	JOJO´S BIZARRE ADVENTURE ~~8.990~~ 8.490	MDK 2 ~~8.990~~ 8.490	NBA 2K ~~8.990~~ 7.990	NHL 2K ~~8.990~~ 8.490
RAYMAN 2 ~~8.995~~ 8.490	READY 2 RUMBLE BOXING ~~5.990~~ 5.490	RED DOG ~~8.990~~ 7.990	RESIDENT EVIL 2 ~~8.990~~ 8.490	SEGA RALLY 2 ~~8.990~~ 8.490	SHADOWMAN ~~8.990~~ 7.990
SILVER ~~8.990~~ 8.490	SONIC ADVENTURE ~~8.990~~ 8.490	SOUL CALIBUR ~~8.990~~ 8.490	SPEED DEVILS ~~8.990~~ 5.990	SPIRIT OF SPEED 1937 ~~8.990~~ 8.490	THE HOUSE OF THE DEAD 2 ~~8.990~~ 8.490
TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION ~~9.990~~ 8.490	TOY STORY 2 ~~9.990~~ 8.490	UEFA STRIKER ~~5.990~~ 5.490	VIRTUA STRIKER 2 ~~8.990~~ 8.490	WORLDWIDE SOCCER 2000 EURO EDITION ~~8.990~~ 8.490	ZOMBIE REVENGE ~~8.990~~ 8.490





















Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de julio.

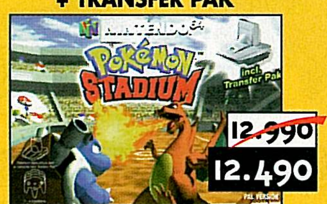


Atención al cliente 902 17 18 19

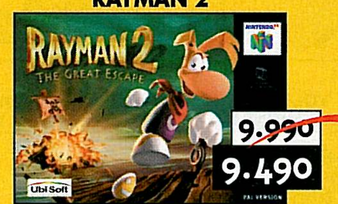
DONKEY KONG 64 + MEMORY EXPANSION PAK ~~12.990~~ 11.990



POKÉMON STADIUM + TRANSFER PAK ~~12.990~~ 12.490



RAYMAN 2 ~~9.990~~ 9.490



RIDGE RACER 64 ~~9.990~~ 9.490



METAL GEAR SOLID ~~5.900~~ 5.490



POKÉMON AMARILLO ~~5.990~~ 5.490





PERFECT DARK ~~10.990~~ 10.490



PERFECT DARK + MEMORY EXPANSION PAK 14.490

CABLE RF 2.990



MANDO DE CONTROL (CLEAR PURPLE, NEGRO, VERDE, AMARILLO, AZUL, ROJO) 4.990



MEMORY EXPANSION PAK 4.990



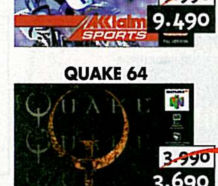
RUMBLE PAK 3.490



Juego	Antes	Ahora
ARMY MEN SARGE'S HEROES	~~8.990~~	8.490
BATTLETANX: GLOBAL A.	~~8.990~~	8.490
CASTLEVANIA 2	~~11.900~~	9.990
CYBER TIGER	~~9.990~~	9.490
DAIKATANA	~~9.990~~	9.490
DOOM 64	~~3.990~~	3.690
I. SUPERS. SOCCER 64	~~5.990~~	2.990
I. SUPERS. SOCCER '98	~~9.990~~	3.990
J. McGRATH SUPERC. 2000	~~9.990~~	9.490
JET FORCE GEMINI	~~9.990~~	9.490
MARIO PARTY 2	~~9.990~~	9.490
MICRO MACHINES 64 TURBO	~~9.990~~	4.990
NBA IN THE ZONE 2000	~~11.900~~	10.990
QUAKE 64	~~3.990~~	3.690
READY 2 RUMBLE BOX.	~~9.990~~	9.490
SUPERCROSS 2000	~~9.990~~	9.490
TARZAN	~~9.990~~	9.490
TOP GEAR HYPER BIKE	~~9.990~~	9.490
TOP GEAR RALLY 2	~~11.490~~	9.490
TUROK: RAGE WARS	~~9.990~~	5.490







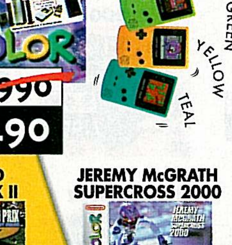




GAME BOY COLOR ~~12.990~~ 12.490



Accesorio	Antes	Ahora
ADAPTADOR CORRIENTE LOGIC 3 (BLACK, PURPLE)		1.290
FUNDA + LINK CABLE AMARILLO	~~2.990~~	1.990
GAME BOY CAMARA (VERDE, AMARILLA, AZUL, ROJA)	~~7.990~~	3.990
MALETÍN LOGIC 3 MY ORGANIZER (GREY, PURPLE)		2.990



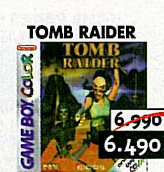





Juego	Antes	Ahora
24 HORAS DE LE MANS	~~5.990~~	5.490
ALL STAR TENNIS 2000	~~5.995~~	5.490
ARMY MEN	~~6.490~~	5.990
ASTERIX EN BUSCA DE IDEFIX	~~5.990~~	5.490
F-1 WORLD GRAND PRIX II	~~5.900~~	5.490
JEREMY McGRATH SUPERCROSS 2000	~~5.990~~	5.490
KONAMI GB COLLECTION VOL. 3	~~5.900~~	5.490
LA MÁSCARA DEL ZORRO	~~5.995~~	5.490
LOONEY TUNES: MARTIAN ALERT!	~~5.990~~	5.490
POKÉMON AZUL	~~5.990~~	5.490
POKÉMON ROJO	~~5.990~~	5.490
RAYMAN	~~5.995~~	5.490
READY 2 RUMBLE BOXING	~~5.990~~	5.490
TOMB RAIDER	~~6.990~~	6.490
TOP GEAR RALLY 2	~~5.990~~	5.490
WARIOLAND 3	~~5.990~~	5.490









Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de julio.

Estos son nuestros centros, ven a conocernos.



www.centromail.es

CREACIÓN NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al:

913 802 892

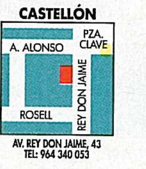
NUEVOS CENTROS MAIL

BARCELONA — C.C. LA MAQUINISTA, LOCAL B-31 / C/ CIUDAD ASUNCIÓN S/N / TEL: 933 608 174

BARCELONA Mataró — C.C. MATARÓ PARK / C/ ESTRASBURG, 5 / TEL: 937 586 781

GRANADA Motril — C/ NUEVA, 44 / EDIF. RADIOVISIÓN / TEL: 958 600 434














































A CORUÑA — C/ DONANTES DE SANGRE, 1 / TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago — C/ RODRÍGUEZ CARRACIDO, 13 / TEL: 981 599 288

ALICANTE — C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12 / AV. GRAN VÍA S/N / TEL: 965 246 951

ALICANTE — C/ PADRE MARIANA, 24 / TEL: 965 143 998

ALICANTE Benidorm — AV. DE LOS LIMONES, 2 / ED. FUSTER JUPITER / TEL: 966 813 100

ALICANTE Elche — C/ CRISTÓBAL SANZ, 29 / TEL: 965 467 959

ALMERIA — AV. DE LA ESTACIÓN, 14 / TEL: 950 260 643 (NUEVA DIRECCIÓN)

BALEARES Palma — C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 / TEL: 971 720 071

BALEARES Palma — C.C. PORTO PI CENTRO / AV. I. GABRIEL ROCA, 54 / TEL: 971 405 573

BALEARES Ibiza — C/ VÍA PÚNICA, 5 / TEL: 971 399 101

BARCELONA (Glories) — C.C. BARCELONA-GLORIES / AV. DIAGONAL, 280 / TEL: 934 860 064

BARCELONA (Plaça Catalunya) — C/ PAU CLARIS, 97 / TEL: 934 126 310

BARCELONA (Plaça Sants) — C/ SANTS, 17 / TEL: 932 966 923

BARCELONA Badalona — C/ SOLEDAT, 12 / TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona — C.C. MONTIGALÁ / C/ OLOF PALME, S/N / TEL: 934 656 876

BARCELONA Barberà Vallés — C.C. BARICENTRO, LOCAL 37 / AUTOPISTA A-18, SALIDA 2 / TEL: 937 192 097

BARCELONA Manresa — C.C. OLIMPIA, LOCAL 10 / C/ ANGEL GUIMERA, 21 / TEL: 938 721 094

BARCELONA Mataró — C/ SAN CRISTOFOR, 13 / TEL: 937 960 716

BURGOS — C.C. LA PLATA, LOCAL 7 / AV. CASTILLA Y LEÓN / TEL: 947 222 717

CÁDIZ Jerez — C/ MARIMANTA, 10 / TEL: 956 337 962

CASTELLÓN — AV. REY DON JAIME, 43 / TEL: 964 340 053

CÓRDOBA — C/ MARÍA CRISTINA, 3 / TEL: 957 498 360

GIRONA — C/ EMILI GRAHIT, 65 / TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres — C/ MORERÍA, 10 / TEL: 972 675 256

GRANADA — C/ RECOGIDAS, 39 / TEL: 958 266 954

GUIPÚZCOA S. Sebastián — AV. ISABEL II, 23 / TEL: 943 445 660

GUIPÚZCOA Irún — C/ LUIS MARIANO, 7 / TEL: 943 635 293

HUELVA — C/ TRES DE AGOSTO, 4 / TEL: 959 253 630

HUESCA — C/ ARGENSOLA, 2 / TEL: 974 230 404

JAÉN — PASAJE MAZA, 7 / TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño — AV. DOCTOR MÚGICA, 6 / TEL: 941 207 833

LAS PALMAS — C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2 / CTRA. GENERAL NORTE, 12 / TEL: 928 418 218

LAS PALMAS — Pº DE CHIL, 309 / TEL: 928 265 040

LAS PALMAS Arrecife — C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3 / TEL: 928 817 701

LEÓN — AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25 / TEL: 987 219 084

LEÓN Ponferrada — C/ DOCTOR FLEMMING, 13 / TEL: 987 429 430

MADRID (Callao) — C/ PRECIADOS, 34 / TEL: 917 011 480

MADRID (Atocha) — Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1 / TEL: 915 278 225

MADRID (Bº Pilar) — C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038 / AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N / TEL: 913 782 222

MADRID (San Blas) — C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13 / AV. GUADALAJARA, S/N / TEL: 917 758 882

MADRID Alcalá de H. — C/ MAYOR, 58 / TEL: 918 802 692

MADRID Alcobendas — C.C. PICASSO, LOCAL 11 / C/ CONSTITUCIÓN, 15 / TEL: 916 520 387

MADRID Getafe — C/ MADRID, 27 POSTERIOR / TEL: 916 813 538

MADRID Las Rozas — C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25 / AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37 / TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles — AV. PORTUGAL, 8 / TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo — CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5 / TEL: 917 990 165

MADRID Torrejón — C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53 / CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5 / TEL: 916 562 411

MÁLAGA — C/ ALMANSA, 14 / TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola — AV. JESÚS SANTOS REIN, 4 / EDIF. OFISOL / TEL: 952 463 800

MURCIA — C/ PASOS DE SANTIAGO S/N / EDIF. CONDESTABLE / TEL: 968 294 704

NAVARRA Pamplona — C/ PINTOR ASARTA, 7 / TEL: 948 271 806

PONTEVEDRA Vigo — C/ ELDUAYEN, 8 / TEL: 986 432 682

SALAMANCA — C/ TORO, 84 / TEL: 923 261 681

STA. CRUZ TENERIFE — C/ RAMÓN Y CAJAL, 62 / TEL: 922 293 083

SEGOVIA — C.C. ALMUZARA, LOCAL 21 / C/ REAL S/N / TEL: 921 463 462

SEVILLA — C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4 / AV. ANDALUCÍA, S/N / TEL: 954 675 223

SEVILLA — C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38 / PZA. LEGIÓN, S/N / TEL: 954 915 604

TARRAGONA — AV. CATALUNYA, 8 / TEL: 977 252 945

TOLEDO — C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20 / C/ VIENA, 2 / TEL: 925 285 035

VALENCIA — C/ PINTOR BENEDITO, 5 / TEL: 963 804 237

VALENCIA — C.C. EL SALER, LOCAL 32 A / C/ EL SALER, 16 / TEL: 963 339 619

VALLADOLID — C.C. AVENIDA / Pº ZORRILLA 54-56 / TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao — PZA. ARRIQUIBAR, 4 / TEL: 944 103 473

ZARAGOZA — C/ ANTONIO SANGENÍS, 6 / TEL: 976 536 156

ZARAGOZA — C/ CÁDIZ, 14 / TEL: 976 218 271

CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

SPJ

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección arriba indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL (   ).

Envío por Transporte Urgente
España peninsular 595 ptas. Baleares 795 ptas.

IMPORTE TOTAL

Pedido realizado por:

Nombre ______ Apellidos ______
Calle/Plaza ______ Nº ______ Piso ______ Letra ______
Ciudad ______ C.P. ______
Provincia ______ Tf. ______
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ______ E-mail ______

Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 31-07-2000

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19
HORARIO: De Lunes a Viernes de 10.30h a 20h. y los Sábados de 10.30h a 14h.
Por Fax: 913 803 449
Por Internet: pedidos@centromail.es

¿Cómo recibir tu pedido?

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

España peninsular 595 ptas. Baleares 795 ptas.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 10.000 ptas. **EL PORTE ES GRATUITO.** (Sólo Península y Baleares).

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

la nueva RPG generación
MADE IN JAPAN

Coordinado por **THE ELF**

Aunque siempre ha permanecido a la sombra de las grandes creaciones de SQUARESOFT y ENIX, CAPCOM ha mantenido casi intactas las líneas maestras de su BREATH OF FIRE a lo largo de siete años. Con la cuarta entrega se repetirá la historia del *RPG* sólido, sin fisuras pero excesivamente encorsetado y anclado en los clásicos esquemas de una saga menor.

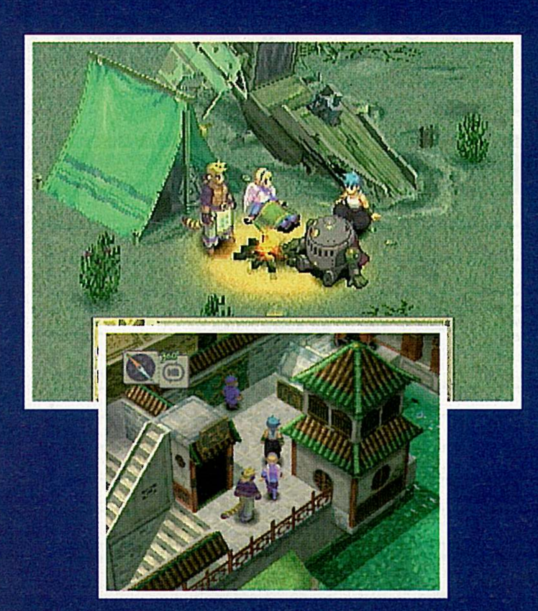
Para conseguir valiosa información de las hermanas de este concurrido orfanato tendremos que buscar a siete huerfanitos escondidos por toda la ciudad de Senesta.

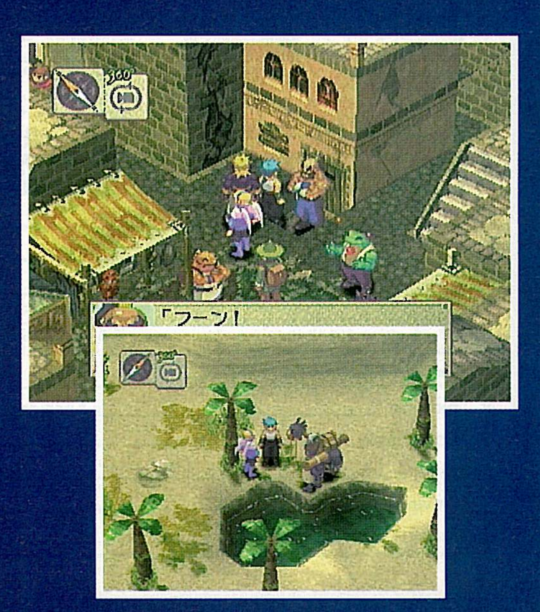


INTRO

Pero sería injusto no valorar como se merece el esfuerzo de CAPCOM por pulir su viejo, desgastado pero todavía valioso metal. A la generosa colección de detalles veteranos de la serie ha añadido esta vez un apartado gráfico ejemplar, con bellos y ricos en detalle escenarios y preciosos cromatismos, gobernados por un *engine* 3D que puede rivalizar con los grandes del género. No contenta con eso ha dotado a cada uno de los siete protagonistas, recreados en 2D y dibujados a mano, con más de de 3000 animaciones. Este aspecto también se deja notar en el resto de personajes y enemigos del juego, sobre todo durante los combates. Los protagonistas vuelven a ser Ryu, el muchacho-dragón de azulada cabellera, y Nina, la princesa alada del reino de Windia. Los mágicos orígenes de Ryu le permitirán convertirse en dragón durante los combates o invocar a estas míticas bestias aladas una vez que las encuentre por el extenso mapeado del juego. Otra de las apuestas de CAPCOM por rejuvenecer la saga es la existencia de otro enigmático protagonista llamado











Combates a la antigua usanza

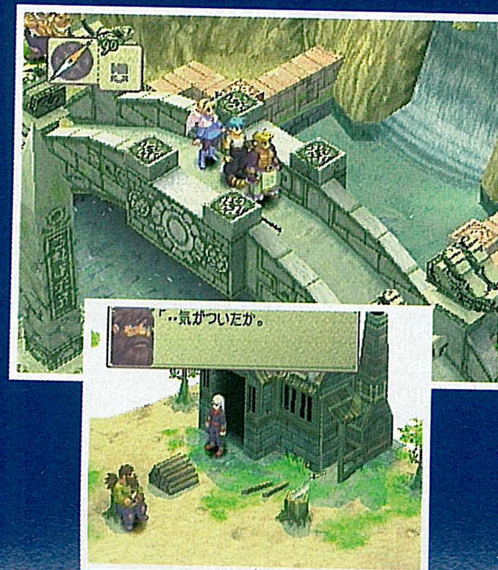
Mantienen la clásica perspectiva isométrica o 3/4 que ha acompañado a la serie, pero se han incluido atractivas innovaciones como la posibilidad de utilizar a seis luchadores, tres activos y otros tres pasivos en la retaguardia, que podremos cambiar al comienzo de cada turno y que, mientras estén descansando, recuperarán AP (puntos de magia). Además se ha incluido un sistema de *combos* y la posibilidad de convertir a los dos protagonistas (Ryu y Fou-Lu) en dragones.







BREATH OF FIRE IV



Fou-Lu, que también se convertirá en dragón durante los enfrentamientos y cuyo destino transcurrirá paralelo al de Ryu, Nina, Cray, Master (el simpático robot) y compañía, alternando el control de ambas situaciones. Los combates también han sufrido un pequeño lavado de cara con la inclusión de un revolucionario sistema de *combos* y seis luchadores simultáneos (aunque sólo tres de ellos combatirán y el resto se quedará en la recámara para realizar los relevos oportunos). Otro aspecto clásico que vuelve con fuerzas renovadas es el de ir de pesca, al que ahora se ha sumado la posibilidad de utilizar mandos específicos para garantizar mayor realismo y diversión. También se ha dotado a cada personaje de una *personal action* que les permitirá realizar tareas



FICHA Técnica



CONSOLA	PLAYSTATION
TIPO	RPG
COMPAÑIA	CAPCOM
PROGRAMADOR	CAPCOM
FORMATO	CD-ROM
VERSION JAPON	27-4-2000
VERSION USA	OTOÑO 2000
VERSION PAL	SIN DETERMINAR





La historia de Breath of Fire

Aunque siempre ha permanecido en un plano secundario respecto a otros clásicos del género, hay que reconocer que su legión de admiradores es numerosa. Todos los capítulos han aparecido en Occidente, e incluso SQUARE se encargó de distribuir el primer BOF en **Estados Unidos.** Algunos rasgos identificativos de la saga son los dos sempiternos protagonistas, Ryu y Nina, la omnipresencia de los dragones, los combates en perspectiva isométrica y la moneda representativa del juego: el zenny.



BREATH OF FIRE (1993)



BREATH OF FIRE II (1993-94)



BREATH OF FIRE III (1998)





*Mientras viajamos por el mapa de **BOFIV** tendremos acceso a una serie de interesantes opciones. Pulsando Select haremos zoom, con Triángulo accederemos al menú principal y con Cuadrado haremos un alto en el camino.*





*La atractiva estética de los personajes **BOFIV** demuestran que CAPCOM quiere mejorar capítulo a capítulo su emblemática saga. En este aspecto supera notablemente a su predecesor.*









específicas en los poblados y demás zonas del mapeado, como elevarse y observar una porción de terreno desde una posición privilegiada (Nina), dar espadazos a diestro y siniestro (Ryu) o empujar objetos (Cray). Y esto es a grandes rasgos lo que ofrece la última entrega de BOF, un *RPG* de desarrollo pausado, sin demasiadas sorpresas, pero sin fisuras y con un argumento de gran calidad, que esta vez viene acompañado por un despliegue gráfico brillante y preciosista. Y es que de vez en cuando se agradece el encontrarse con un *RPG* sin excesivas complicaciones, de aquellos que instauraron el género años atrás.



SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS • SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS • SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS

Sí, deseo suscribirme a la revista Superjuegos

❑ Por un año (12 números) al precio de 4.320 ptas., que incluye un descuento del 20%.
❑ Por un año (12 números) con la riñonera de regalo al precio de 5.400 ptas.
■ Precios extranjero por vía aérea: Europa: 10.330 ptas. Resto Paises: 15.300 ptas.

APELLIDOS: .... NOMBRE: ....
DIRECCION: ....
POBLACION: .... C. P.: ....
PROVINCIA: .... TELEFONO: ....

Forma de Pago

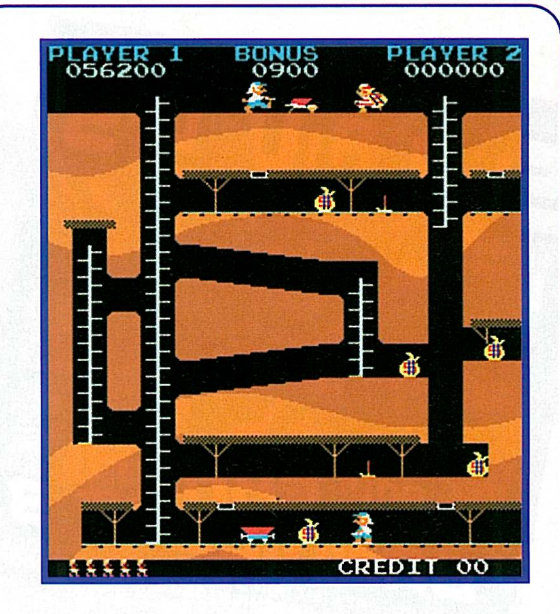
❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/O'Donnell, 12. 28001 Madrid.
❑ Giro Postal nº __________, indicando en el apartado "TEXTO": suscripción Superjuegos.
❑ Tarjeta de Crédito (excepto Red 6000) Nº _____ / _____ / _____ / _____
Titular: ____________________ Fecha caducidad ____ / ____ Firma titular (imprescindible)

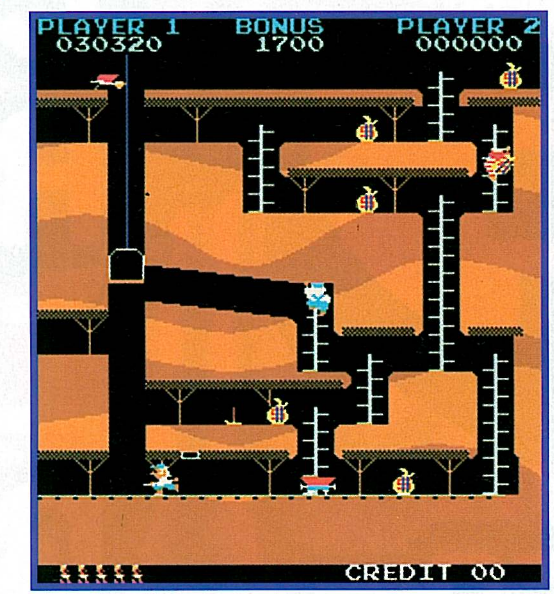
Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 97 80. Correo electrónico:suscripciones@grupozeta.es

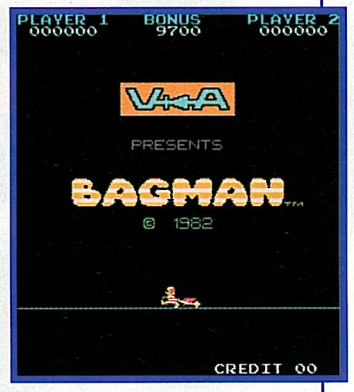


Coordinado por J.C. MAYERICK

DE LA EPOCA DORADA DE LAS COIN-OP, AQUELLAS QUE ABRIERON CAMINO A FINALES DE LOS 70 Y PRINCIPIOS DE LOS 80, HAN QUEDADO AUTENTICAS GLORIAS DE LA JUGABILIDAD QUE DIFICILMENTE PODRAN SER SUPERADAS. BAGMAN Y SU SECUELA SON DOS DE ESOS PRIVILEGIADOS.







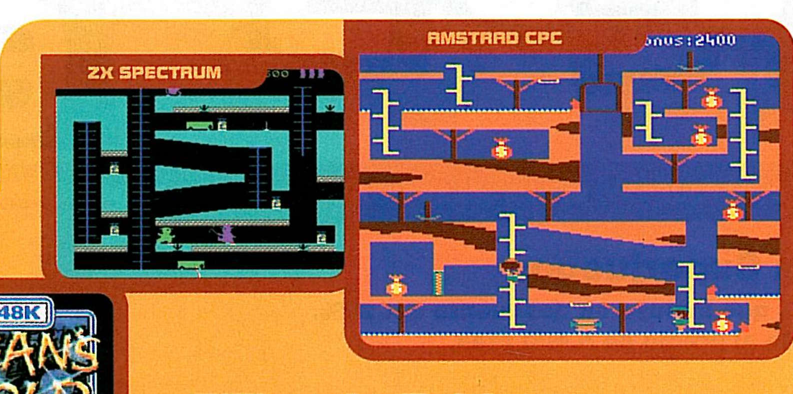


BAGMAN

Nunca un juego conjugó con tanta perfección originalidad y adicción en su estado más puro. Ahora que no podemos vivir sin superdetallados entornos 3D, deslumbrantes efectos de luz e hiper-realistas movimientos, nos parece increíble que un juego conformado por tres únicas pantallas pueda enganchar de la manera que lo hace. Aún hoy incluso. El secreto, según VALADON AUTOMATION, radica en un concepto sencillo. Un personaje con una carretilla en la que debe introducir las bolsas de dinero que hay distribuidas por las galerías de una mina. Frente a él dos guardianes que intentarán echarle el guante antes de que BAGMAN logre su objetivo. Uno de los aspectos más atractivos de esta *COIN-OP* era la pseudo-inteligencia de los enemigos. Ellos se movían por las galerías en busca de Bagman, pero solamente corrían tras él cuando éste se encontraba en su campo de visión. Con esto quiero decir que el jugador podía ocultarse detrás de un muro y esperar a que el guardia pasase, ya que éste no podría encontrarle a no ser que, al azar, le diese por tomar esa misma dirección. Bagman, con todo, podía utilizar el pico para desbloquear determinadas galerías (o para acabar con sus enemigos), pero a su vez debía cuidarse de no ser atropellado por las vagonetas, de no caer por un precipicio o de no ser aplastado por el ascensor de las dos últimas pantallas. Sencillos conceptos que hacían grande a un juego inolvidable. ¡Qué tiempos!

SUPER Information

COMPAÑIA	VALADON AUTOMAT.
AÑO	1982
GENERO	PLATAFORMAS
PANTALLAS	3



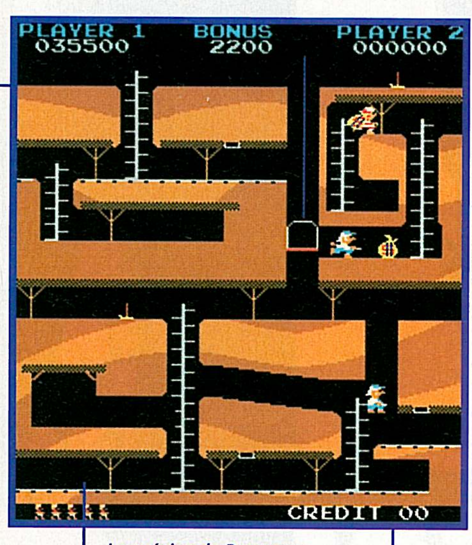
SPECTRUM 48K GILLIGAN'S GOLD ocean

Gilligan's Gold. A este nombre respondía la versión que la británica OCEAN realizó del clásico de VALADON. Sólo los usuarios de *AMSTRAD CPC* y *ZX SPECTRUM* pudieron disfrutar de él, aunque estos últimos debieron hacerlo con una versión bastante mala que, a pesar de ello, cosechó un éxito importante. La adaptación para *AMSTRAD CPC* era muy semejante al original, al que superaba incluso en algunos aspectos, sobre todo a nivel gráfico. Poco más que decir.

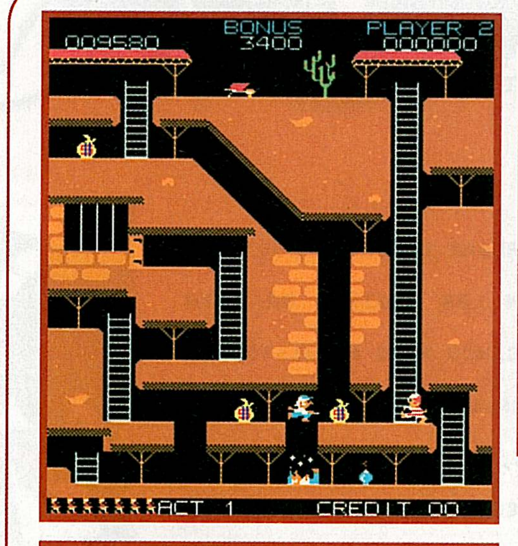
opinión

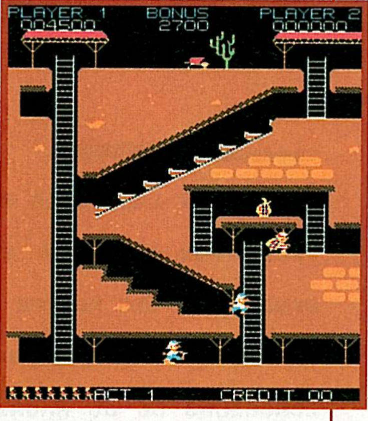
➪ CHIP & CE

ESTE JUEGO ME TRAE RECUERDOS INOLVIDABLES DE MI ETAPA COLEGIAL. AL SALIR DE CLASE, LAS CARRERAS AL SALON RECREATIVO, SITUADO CERCA DEL COLEGIO, TENIAN COMO UNICO FIN SER EL PRIMERO EN LLEGAR HASTA ESTA MAGNIFICA RECREATIVA. PARA TODOS LOS QUE DISFRUTABAMOS CON AQUELLA MAQUINA, EL «¡AY, AY, AY!» SE CONVIRTIO EN UN SONIDO HABITUAL Y CASI EN UN GRITO DE GUERRA. LA FIEBRE DE BAGMAN LLEGO A TAL GRADO QUE HABIA AUTENTICOS ESPECIALISTAS DEDICADOS A LOGRAR VIDAS EXTRA PARA POSTERIORMENTE REVENDER LAS PARTIDAS. LO MAS SORPRENDENTE DEL JUEGO ES QUE A SU APARENTE SENCILLEZ SE UNE UNA ENORME VARIEDAD DE POSIBILIDADES CAPAZ DE DEJAR EN RIDICULO A LOS PROGRAMAS MAS COMPLEJOS.

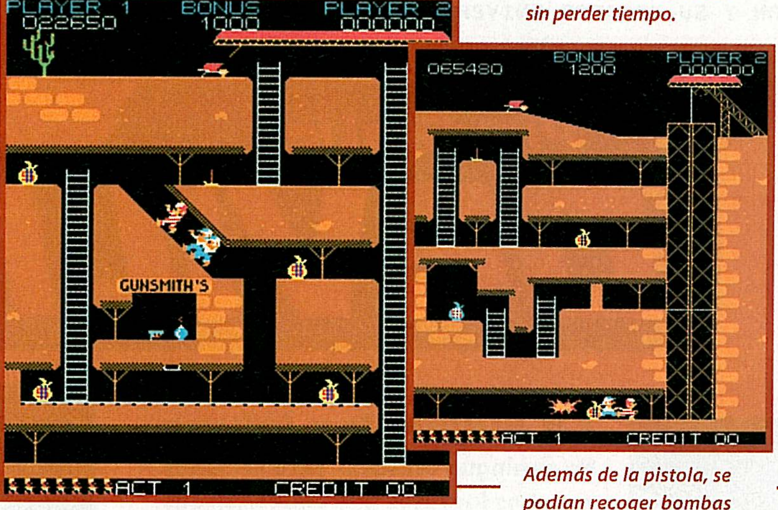


La música de BAGMAN reposará por siempre en nuestra memoria, como también lo hará el inolvidable «¡ay, ay, ay!» que exclamaba al ser cazado.





La escalera mecánica era uno de los recursos más socorridos para escapar sin perder tiempo.



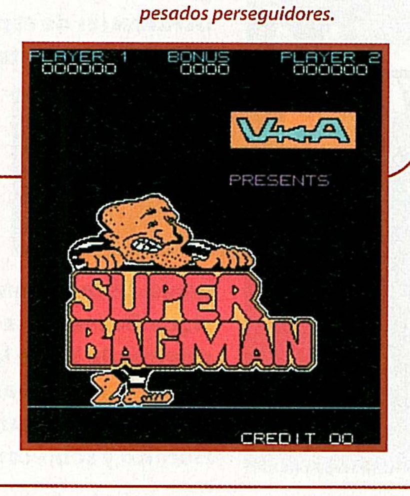
Además de la pistola, se podían recoger bombas con las que reventar a los pesados perseguidores.



SUPER BAGMAN era más de los mismo, aunque con ligeras modificaciones. El número de pantallas pasó de tres a cinco, al tiempo que en estas se incluyeron nuevos elementos como escaleras mecánicas, ascensores de mayor tamaño y rampas por las que BAGMAN podía deslizarse. Este último, además, incorporaba nuevos movimientos, como la posibilidad de disparar (recogiendo la pistola) y, quizás la más importante, la habilidad para saltar. La configuración de las pantallas, contrariamente a lo que sucedía en la primera parte, tenían en esta segunda parte una cierta dosis de puzzle. Algunos lugares y bolsas de dinero sólo eran accesibles tras realizar con acierto determinados movimientos. Lo justo para que al fina, **SUPER BAGMAN** quedase como una discreta segunda entrega que fue incapaz de superar en popularidad a su predecesor. Hoy, 16 años después, nos sigue gustado más BAGMAN.



COMPAÑIA	VALADON AUTOMAT.
AÑO	1984
GENERO	PLATAFORMAS
PANTALLAS	5



SUPER BAGMAN




Coordinado por NEMESIS

ERA UNO DE LOS POCOS MANGAS CLASICOS QUE FALTABAN POR APARECER EN LAS PAGINAS DE ESTA SECCION EN SUS MAS DE CINCO AÑOS DE HISTORIA. Y ES QUE A PESAR DE SER UNA DE LAS OBRAS MAS CONOCIDAS DE GO NAGAI, NO SE HAN PRODIGADO DEMASIADO LOS VIDEOJUEGOS BASADOS EN DEVILMAN Y SU MACABRO UNIVERSO.

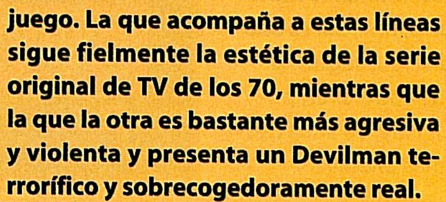




PlayStation

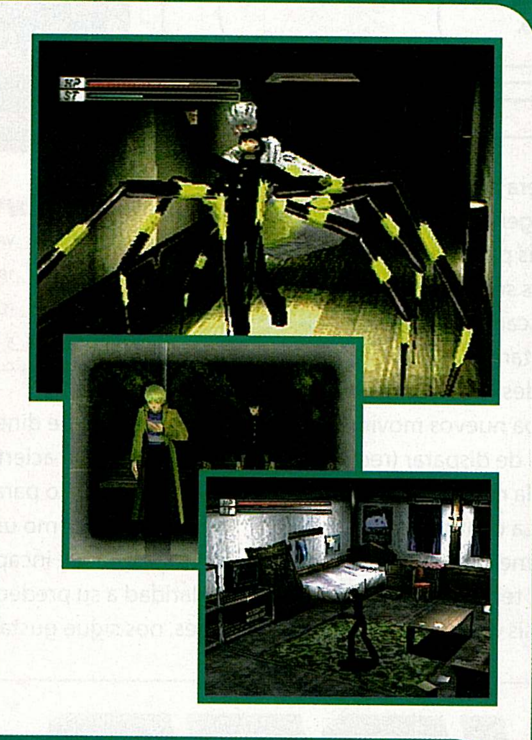
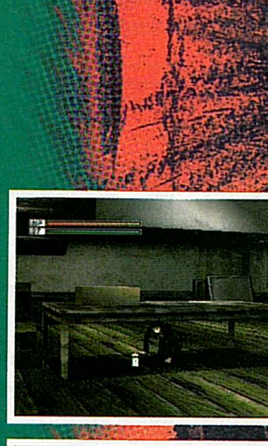
DEVILMAN





Lo mejor: las intros

No es ningún consuelo, pero al menos aquellos incautos que depositen sus garras sobre la versión japonesa de DEVILMAN (es de esperar que la entrega USA verá solventados todos los problemas de jugabilidad) podrán disfrutar con las dos secuencias de introducción incluidas en el juego. La que acompaña a estas líneas sigue fielmente la estética de la serie original de TV de los 70, mientras que la que la otra es bastante más agresiva y violenta y presenta un Devilman terrorífico y sobrecogedoramente real.


Devilman es una de las obras más populares de Go Nagai, creador de Mazinger Z



Aunque el público español siempre le recordará más por ser el padre de MAZINGER Z, la creación más conocida de **Go Nagai** a nivel mundial ha sido sin duda **DEVILMAN**. Desde que surgiera por primera vez de las páginas del SHONEN MAGAZINE en 1972, este grotesco demonio se ha convertido en una de las licencias más rentables para su autor. El horripilante y violento universo de **DEVILMAN** ha dado pie a una serie de TV (1972-73), dos OVA´s (1987/90), un manga recopilado en cinco tomos, diversas películas y dos videojuegos. Once años después del lanzamiento del juego para ***FC/NES*** obra de NAMCO, aparece este CD para ***PSX***, al que BANDAI ha denominado como *Violence Action Adventure Game*. Las expectativas hacia este título eran grandes, teniendo en cuenta las posibilidades que ofrecía el personaje y el truculento argumento del manga original. Pero, como siempre, al final hemos chocado con la incompetencia de BANDAI, que dota al juego de unos gráficos correctos pero pincha horriblemente en un aspecto tan crucial como es la jugabilidad. El control de Akira, el protagonista, es deleznable y, por si fuera poco, tras dos horas y media de juego sigue sin transformarse en Devilman. BANDAI ya ha anunciado que el juego saldrá en breve en **EE.UU.** Esperemos que para entonces solventen los fallos.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	BANDAI
PROGRAMADOR	BANDAI

El lanzamiento del juego de BANDAI coincide con la aparición de un nuevo OVA basado en el personaje de Nagai, titulado AMON: THE APOCALYPSE OF DEVILMAN. A la derecha podéis la carátula de la cinta VHS.

*Ya en 1989 NAMCO produjo un videojuego para **FAMICOM** (la **NES** japonesa) basado en Devilman. Abajo tenéis una pantalla de este juego, convertido ya en una pieza codiciada por los coleccionistas. Es una pena que este personaje no se haya prodigado más en el mundo del videojuego.*

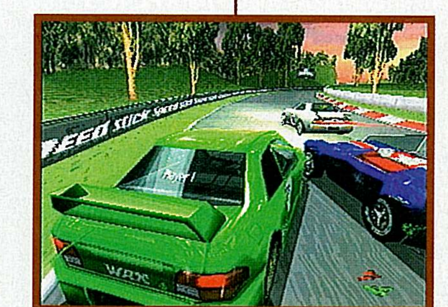


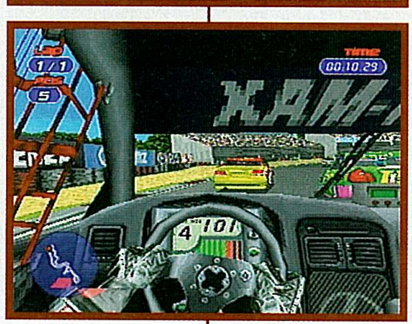
CODEMASTERS ASOMBRO A LOS AFICIONADOS A LA VELOCIDAD CON DOS ENTREGAS DE TOCA, EN LAS QUE SE HACIA UNA PERFECTA SIMULACION DE LA CONDUCCION DE TURISMOS DE ALTA COMPETICION. UTILIZANDO EL MISMO TIPO DE COCHES, LA COMPAÑIA BRITANICA LANZA **WORLD TOURING CARS**, UN PROGRAMA EN EL QUE LA CONCEPCION ARCADE GANA UN POCO DE TERRENO A LA SIMULACION PURA.

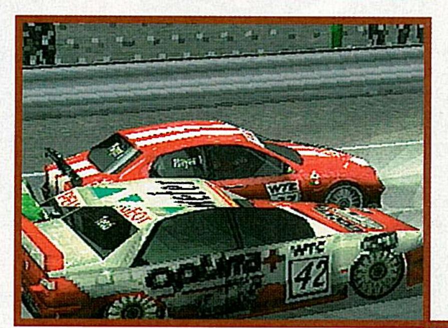
Coordinado por **J. ITURRIOZ**

PlayStation

WORLD T







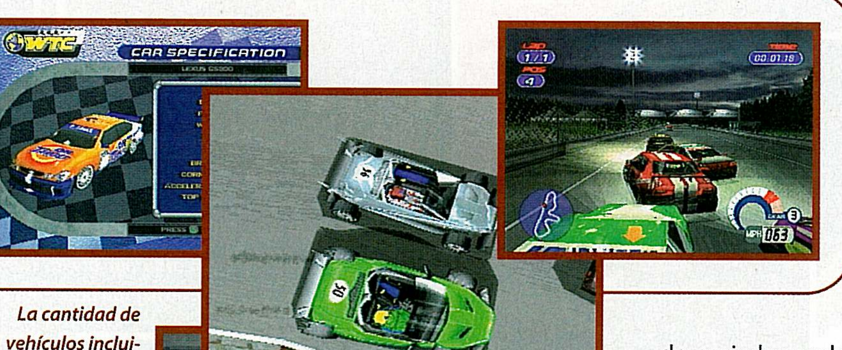




Dentro de los programas dedicados a la conducción hay una diferencia muy clara entre los que hacen una apuesta por evitar todo tipo de complicaciones, y los que constituyen un reflejo fiel de la conducción real. Dentro del último grupo, las dos entregas de TOCA constituyen títulos de referencia para cualquier buen aficionado a este género. A pesar del éxito logrado con los citados juegos, CODEMASTERS nos sorprende cambiando el título, de lo que podría haber sido TOCA 3, por **World Touring Cars**. Aunque el título aún no es definitivo, la decisión sorprende más si se tiene en cuenta que se mantienen los protagonistas, los turismos de alta competición, y que ocurre lo mismo con el tipo de circuitos en los que se desarrollan los diferentes modos de juego. Sin embargo, sí se produce un cambio en el espíritu de fondo del programa, ya que se deja a un lado el enfoque de simulación ganando muchos enteros la sencillez en el control de los automóviles. De esta forma se acerca la calidad gráfica de TOCA 2 a un amplio grupo de usuarios a los que les gusta conducir sin demasiados problemas adicionales. En este sentido la reproducción de los coches es impecable, incluyendo más de 80 modelos reales, entre los que aparecen modelos tan dispares como el Opel Vectra, el BMW 328, el Dodge Viper o el Lotus 34CR cabriolet. De cada uno de ellos se incluye una ficha y una pequeña referencia a los

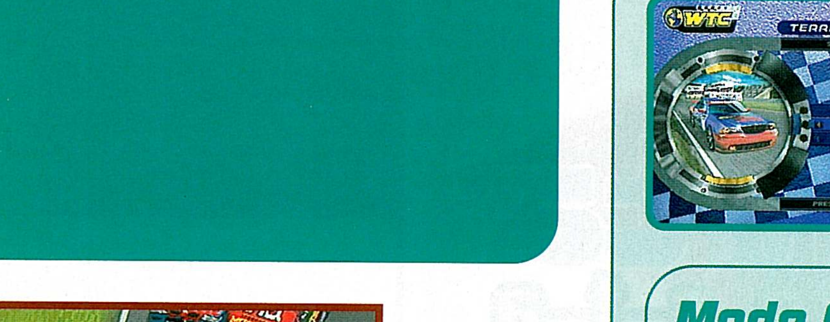
SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	CODEMASTERS
PROGRAMADOR	CODEMASTERS

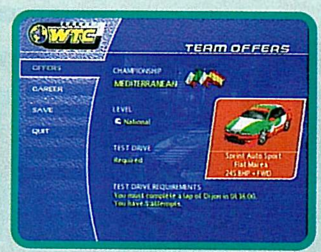




*La cantidad de vehículos incluidos, muy superior a la de **Toca 2**, es uno de sus grandes alicientes. Algunos están inicialmente ocultos.*







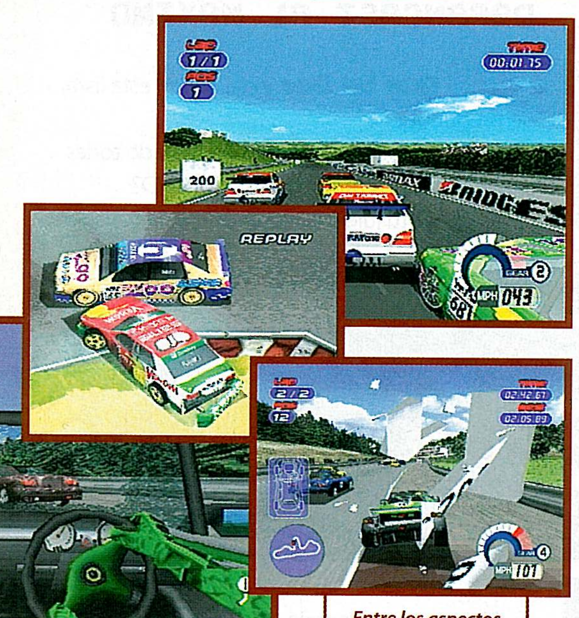


Modo Campeonato

Entre las opciones incluidas destaca el modo Campeonato en el que se incluyen tres pruebas diferentes dentro del calendario automovilístico (el campeonato europeo, el panamericano y el asia-pacífico). Las ofertas para conducir diferentes vehículos dependen de cumplir unos objetivos predeterminados y van acompañadas de una serie de pruebas preliminares.



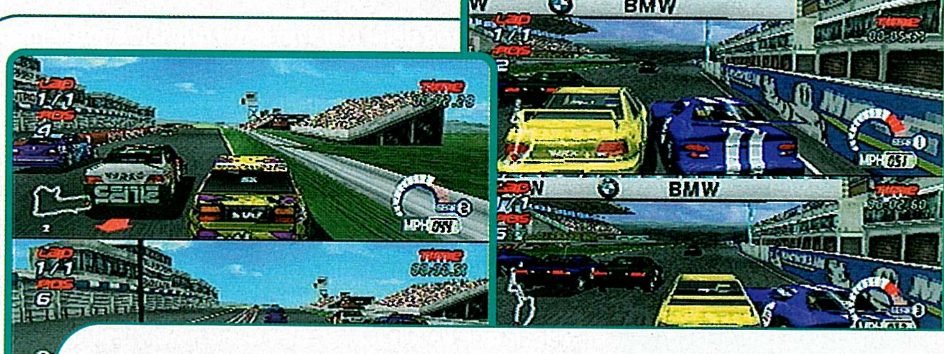
OURING CARS



Entre los aspectos más espectaculares se encuentran los desperfectos de los coches. En estas imágenes se ven algunas de las piezas desprendidas o la rotura de lunas.



títulos conseguidos, y en algunos es posible modificar su color. El entorno gráfico también es todo un espectáculo, especialmente en la reproducción de las diferentes condiciones atmosféricas y en las pruebas disputadas de noche. Además, los coches recogen las consecuencias de los golpes sufridos, pudiendo desprenderse partes de los mismos en plena carrera o incluso producirse la rotura de lunas. Todo ello nos lleva hasta un completo programa que, a expensas de los últimos retoques, tiene toda las papeletas para convertirse en uno de los líderes de su segmento.



Varios jugadores

Una de las novedades de TOCA 2 fue la posibilidad de que dos jugadores participarán de forma simultánea mediante el *Game Link*. En esta ocasión se incluyen hasta 4 usuarios mediante el sistema de diferentes ventanas.

Línea Directa

línea directa

Coordinado por **DOC**

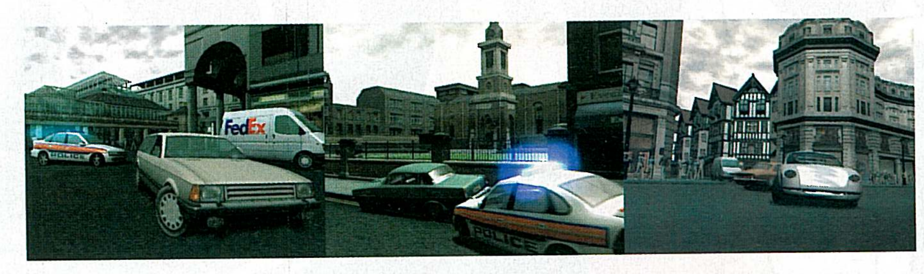
Se acabaron los examenes, el calor aprieta... ¡comienza el verano! Aprovechad ahora para terminar de una vez por todas todos esos juegos largos y olvidados en la estantería, para tomar el sol en la piscina y para salir por ahí con los amigotes, porque si pensáis quedaros en casa esperando a que salga *PLAYSTATION 2*, aún quedan unos cuantos meses. Conectad vuestra *DREAMCAST* y dejad las ganas de jugar a *PS2* para Octubre... ¡Las vais a necesitar!

Enviad las preguntas por email a **doc.superjuegos@grupozeta.es** o por carta a Ediciones Reunidas S. A. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Escribid en el sobre LINEA DIRECTA CON DOC.

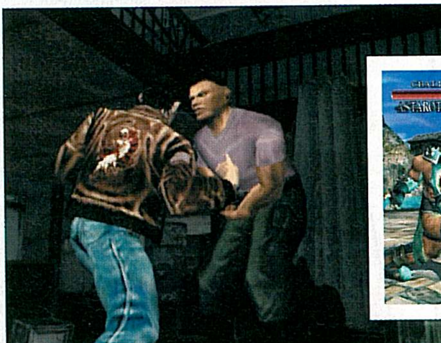
VRAM Y THE GETAWAY

Hola Doc. Me llamo Kinbel-lin y tengo unas dudas que me corroen las entrañas:
1) ¿Cuánta vídeo RAM tiene *PS2*? ¿Y *DREAMCAST*?
2) ¿Cuál es la resolución máxima que muestran?
3) Sobre THE GETAWAY. ¿Son esas imágenes reales del juego? ¿Quién lo está programando?

Kinbel-lin



¡Qué tal! Por cierto, bonito nombre, a la par que extraño. Allá vamos:
1) *PLAYSTATION 2* tiene 4 MB de Vídeo RAM y *DREAMCAST* tiene justo el doble, 8 MB.
2) *PS2* 1280x1024 (aunque nadie ha llegado a utilizarla aún, ya que la más utilizada ha sido 640x384) y *DREAMCAST* 640x480.
3) Pues sí, las imágenes que os hemos mostrado son del juego, o al menos eso asegura la compañía que lo está programando, TEAM SOHO.



DREAMCAST AL MAXIMO

Qué tal Doc y cía. Tengo esta lista de preguntas:
1) ¿Es cierto que en **Japón** se han retirado todas las *PS2* debido a problemas con el DVD?
2) ¿Cuál es a tu juicio el mejor juego de consola hasta la fecha?
3) FINAL DOOM fue el último... ¿Algo para *DC*?



4) ¿Hasta qué porcentaje crees que se ha explotado *DC* y qué juego lo ha hecho más?

Jacobo García Blanco, Marbella

Pues ya ves, como siempre. A ver esas «peaso» respuestas:
1) No, el único problema fue la sencillez con la que se saltaba la protección de región de los DVD, pero se supone que ya está solventado.
2) No creo que exista un solo título, cada consola tiene sus juegazos: SUPER MARIO WORLD de *SNES*, KOF' 98 de *NEO GEO* o MGS y FF VII de *PSX* son algunos de mis preferidos.
3) Lo más parecido es la conversión de QUAKE que TITANIUM STUDIOS realizó en 10 días.
4) Es pronto para decir eso... Los más currados son SOUL CALIBUR, RE: CODE VERONICA y SHENMUE.

CARTA DEL MES

Hola Doc, me gustaría dejar claro un tema que lamentablemente se está poniendo de moda entre usuarios de consolas: dejar mal a la consola de la competencia. Opino que es una estupidez. ¡Aquí estamos para jugar y pasarlo bien! ¿No véis que sin competencia los productos serían cada vez de peor calidad? ¿Acaso queréis el monopolio de una compañía que establezca ella solita los criterios de calidad-precio de un producto? Yo creo que eso no es lo correcto. Y digo esto porque con la llegada de *PS2* al mercado japonés, los usuarios de otras consolas ya empiezan a decir que va a fracasar, que tiene malos gráficos (hay que estar cegato para opinar así). Reconozco que *DC* es realmente potente, pero *PS2* es bestialmente superior a *DC* en todos los aspectos, y si no os lo creéis, tiempo al tiempo, que *DREAMCAST* lleva mucho tiempo en el mercado y *PS2* lleva 2 o 3 meses.

Cloud Ice.

TERMOMETRO

CALIENTE
Estamos preparando una página WEB de **SUPER JUEGOS**. ¡Estamos hasta en la sopa!

TEMPLADO
¡Dios mío! INFOGRAMES piensa sacar un juego basado en GRAN HERMANO. Por lo menos no sale en consola.

FRIO
Una vez más se vuelve a retrasar el esperado METROPOLIS: STREET RACER de *DC*.





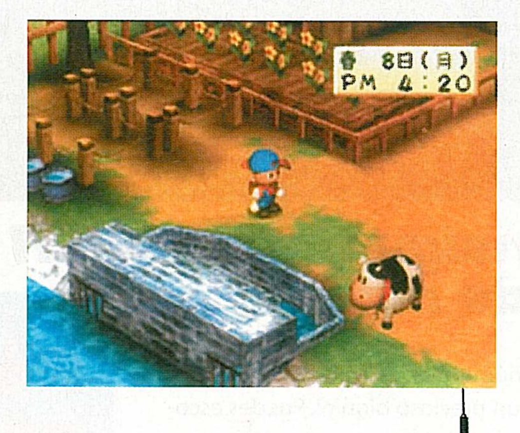




SUPERJUEGOS ON-LINE

Aquí estoy de nuevo, **Doc**:
1) ¿Qué pasa con vuestro proyecto de **SUPERJUEGOS ON-LINE**?
2) ¿Saldrá versión *PAL* de DRAGON QUEST MONSTERS y STAR OCEAN para ***GAME BOY***?
3) ¿Tiene pensado VICTOR dar a luz juegos similares a HARVEST MOON o LEGEND OF THE RIVER KING?

Tito Nsé García, vía e-mail.



Cuánto tiempo Tito. Siempre con tu ***GAME BOY*** a cuestas, ¿eh? Eres incorregible. A ver si te ayudo con esto:
1) Echate un vistazo a nuestra sección **PRESS START** y verás que está en marcha.
2) STAR OCEAN ni ha salido de **Japón**, pero DRAGON QUEST MONSTERS al menos salió en **EE.UU.**
3) En **Japón** acaba de salir la segunda parte de LEGEND OF THE RIVER KING para ***GAME BOY***, y para ***PLAYSTATION*** un nuevo HARVEST MOON y algo parecido llamado LET'S MAKE A SCHOOL.



NEOGEO POCKET KAPUT

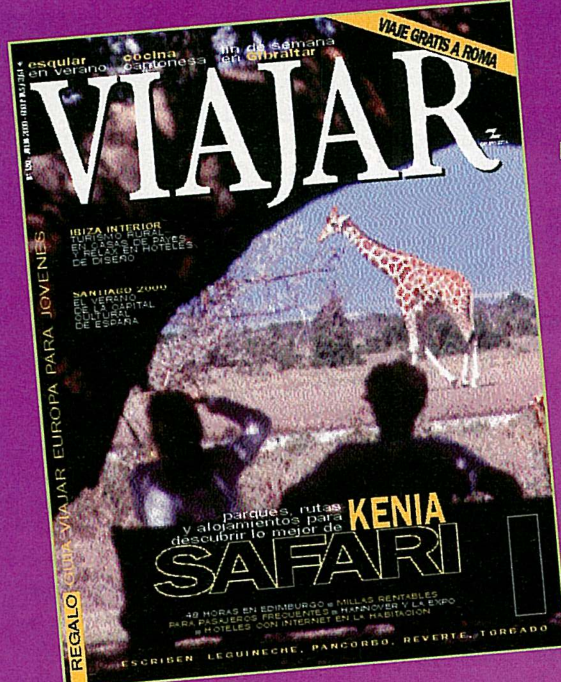
Hola de nuevo Doc. Vuelvo a escribir a ver si me resuelves estas nuevas dudas:
1) ¿Se sabe algo de NIGHTS y DAYTONA USA 2 para ***DREAMCAST***?
2) ¿Por qué no comentáis ni un solo juegazo de ***NEO GEO POCKET***?
3) ¿Para cuándo SNK VS CAPCOM en ***GBC***?
4) Un buen *beat'em-up* para ***NINTENDO 64***.
5) ¿Por qué los primeros juegos para ***PS2*** no han salido en DVD?

Gerardo «Phantomas» Burguillos, Madrid

Bienvenido una vez más a mi sección. A ver si consigo resolverlas:
1) Hombre, se supone que ambos títulos están en pleno desarrollo, pero no se sabe nada más.
2) Antes porque era difícil capturar las pantallas, y ahora porque SNK ha cerrado sus centrales de **Estados Unidos** y de **Europa**.
3) Nunca saldrá. Sólo existirán tres versiones: ***NEO GEO POCKET***, *Arcade* (***NAOMI***) y ***DREAMCAST***.
4) No es que sean una maravilla, pero me quedo con KILLER INSTINCT, DARK RIFT y FIGHTER'S DESTINY.
5) No había necesidad, ya que su tamaño no sobrepasaba los 650 MB.

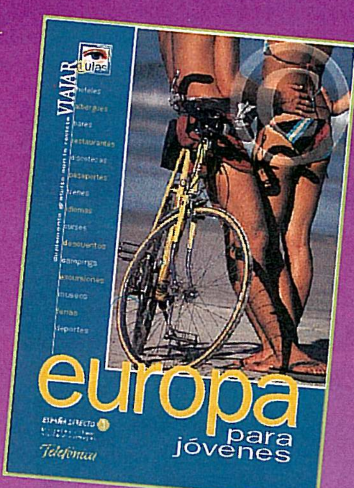


ESTE MES RECOMENDAMOS...



VIAJAR te regala la guía Europa para Jóvenes

Este mes de julio, la revista VIAJAR te regala la guía más completa para que te muevas por Europa. Más de cien páginas de información que incluye datos básicos de las 15 principales ciudades europeas, trucos para viajar por todo el continente y alojarse por poco dinero, las becas y estudios que permiten vivir un año fuera de casa y los trabajos que se pueden realizar para sacarse un dinero extra. Además, en la revista, te mostramos la cara oculta de Kenia, recorremos Edimburgo en 48 horas, visitamos las casas de payés y los hoteles de diseño de Ibiza, recorremos la Expo de Hannover y un montón de reportajes más.



Consigue con SUPER MINI el biquini de moda

Con el número de julio, SUPER MINI te ofrece un precioso biquini. Puedes escoger entre varios colores: naranja, rosa, fresa y azul. O mejor, ¡hacerte con todos! Además, la revista ofrece los reportajes más refrescantes de estas vacaciones: te damos la receta de un delicioso picnic; te proponemos una marchosa tabla de gimnasia y te enseñamos los juegos más divertidos. También te lo contamos todo sobre la película Chicken Run y el último vídeo de los Simpson.

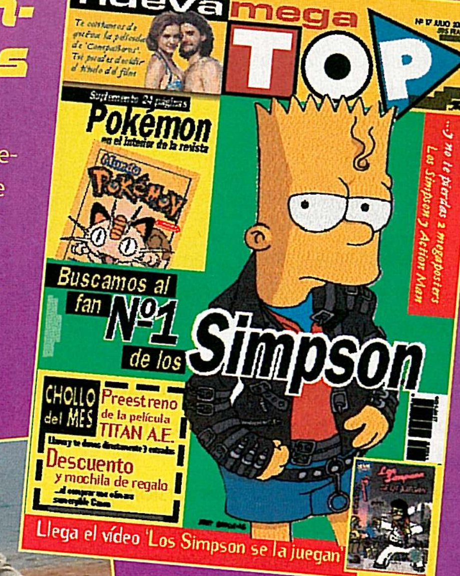






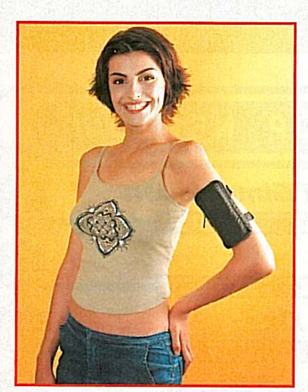
Llévate con MEGA TOP una fantástica cámara de fotos

Este verano podrás registrar los momentos más divertidos de tus vacaciones con la increíble cámara de fotos de MEGATOP. El número de julio incluye también un balón hinchable de Frigo, para que te lo pases a tope en la playa o en la piscina. En la revista, encontrarás un amplio reportaje sobre el Festival Mundial de Fans de Los Simpson, que se celebrará a finales de octubre en Los Ángeles. Si quieres ganar un viaje para asistir a él en representación de España, participa en el súper concurso que ha organizado MEGATOP para encontrar al fan número uno de los Simpson. Además, te presentamos el nuevo vídeo Los Simpson se la juegan; te desvelamos de qué irá la película de Compañeros y todo lo que sucederá en los próximos capítulos de la serie; entrevistamos a Britney Spears, N'SYNC y al actor Tom Cruise, protagonista de Misión imposible 2, la película más trepidante de este verano. Y, como cada mes, la revista incluye el suplemento de 24 páginas Mundo Pokémon. ¡Todo por 595 ptas.!

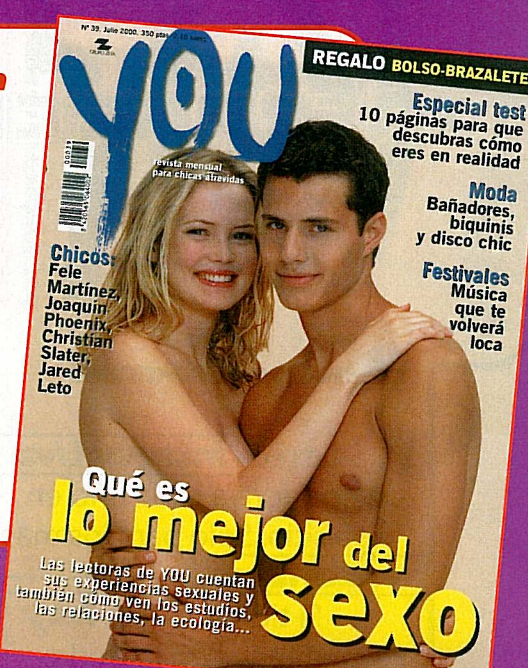


ESTE MES RECOMENDAMOS...

YOU te regala un bolso brazalete



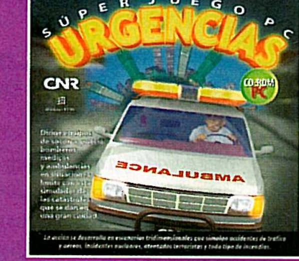
Este mes, al comprar la revista YOU te llevarás un bolso-brazalete para que no vuelvas a perder absolutamente nada. Te lo abrochas al brazo y en él podrás guardar el dinero, las llaves, el DNI,... ¡incluso el móvil! Resulta muy práctico si quieres llevarlo todo encima y pasas de llenarte los bolsillos o arrastrar un bolso contigo. Y además, en la revista encontrarás un reportaje sobre qué piensan los jóvenes en cuestión de sexo, relaciones, marcha, drogas, trabajo, racismo, etc., y entrevistas con Joaquin Phoenix, Fele Martínez, Jared Leto, Christian Slater y Elsa Pataki. Y para que te distraigas durante las vacaciones, hemos montado un Especial Test para que lo descubras todo de ti misma.
No te pierdas la revista con más caña del quiosco.



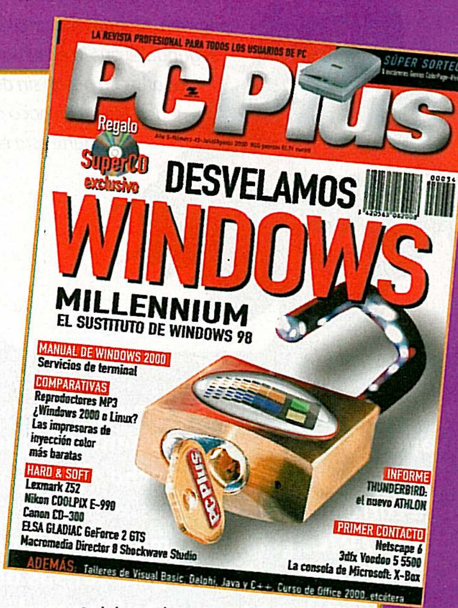
¡Salva la ciudad del caos con CNR!



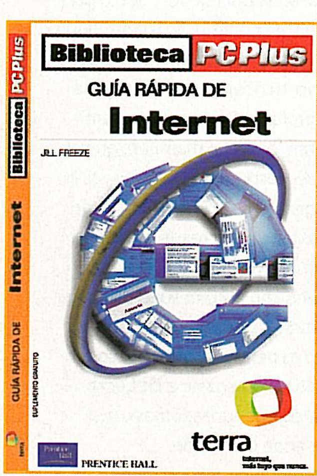
'Urgencias' es un realista simulador de catástrofes urbanas que te permitirán dirigir equipos de socorro, policías, bomberos, médicos, ambulancias, grúas y helicópteros en las más sorprendentes situaciones límite. Tendrás un control absoluto de más de 20 vehículos diferentes y unidades de salvamento para solucionar 30 misiones a vida o muerte. Para ello, tendrás que ser un hábil estratega capaz de coordinar los cuerpos de élite y evitar desastres mayores. El juego se presenta en alta resolución, secuencias de vídeo y simulación en tiempo real con perspectiva isométrica. ¡Jamás has visto nada igual! Además, en el número de julio de CNR te desvela todos los trucos para disfrutar del sexo estas vacaciones, todo lo que daña la piel, lo último en 'home cinema' y tecnología médica, los secretos del voley-playa y el regreso de 'Misión Imposible'. También te aconsejamos sobre qué guía de viaje elegir, los mejores cócteles, productos de limpieza verdes, dónde llevar el coche a reparar, qué hacer con la mascota en vacaciones y muchísimo más. ¿Te lo vas a perder?



Desvelamos Windows Millennium



PC PLUS te descubre este mes Windows Millennium, el sucesor del conocido sistema operativo Windows 98. También te presentamos pruebas comparativas con los reproductores de MP3 más populares, las mejores impresoras de inyección a color del mercado, y enfrentamos a Windows 2000 con Linux, para que puedas elegir sabiendo lo que compras. A esto se añaden más de treinta páginas de análisis de hardware y software; Lexmark Z52, Nikon Coolpix E-990, 3dfx Voodoo 5550, ELSA Gladiac GeForce 2 GTS ó Macromedia Director 8 Shockwave Studio son algunos de los títulos más destacados de este apartado. Además, establecemos una primera toma de contacto con lo que será el nuevo bombazo de Microsoft, la consola X-Box, Netscape 6 y un informe sobre Thunderbird, el nuevo Athlon de AMD. ¡Engánchate! Hazte con la colección de 7 libros de Internet "Guía Rápida", avalados por Terra, que cada mes se regalan con la revista PC PLUS. Y por si fuera poco, regalamos 1 SuperCD exclusivo con un acceso gratuito a Internet con Terra, y muchos interesantes programas y juegos. Navegar por la gran Red nunca volverá a ser lo mismo.





ESTE MES RECOMENDAMOS...



Coordinado por **SUPERGOLFO**

La red **interactiva** que pondrá a cada uno en su sitio. Sólo para los más **valientes**. Si tienes lo que **hay** que tener, no lo dudes un instante

¡CONECTATE!

Remind Me Later, nacido del cloro de una piscina

Hola SUPERGOLFO, ¿cómo va tu artritis? Lo digo por lo del mes pasado, ya que sólo hay dos razones que se me vienen a la cabeza para explicar por qué la sección del mes pasado fue tan pequeña. La primera es que estuviste vago, lo cual descarto porque tú eres holgazán por naturaleza. Si por no hacer nada pagasen, tú serías multimillonario. Y la segunda es que la edad no perdona, los años no pasan sin dejar secuelas. Me da un poco de pena mandarte esta carta, ya que me han dicho que no me meta con la tercera edad.

1) ¿Cómo una muchacha tan atractiva y aparentemente tan inteligente como PRINCESS BABY puede escribir una carta a alguien que el último libro que se leyó fue mi primera cartilla? Y no me respondas que es por tu atractivo físico, porque sé de buenas fuentes que MOONLIGHT es la belleza hecha hombre a tu lado.

2) Si tu madre se acuesta con un perro, tu hermano con un oso y tu padre no se acuesta, cómo te definirías: ¿como un mamífero bien desarrollado o como el ejemplar raro del zoo?

3) Realmente no sabemos si existe vida inteligente fuera de La Tierra, pero lo que no hay duda es que tu cara debe ser lo más parecido a un ente extraterresre que hay en nuestro planeta, porque no quieres publicar tu foto. ¿Realmente es por miedo? ¿Es que no quieres que te reconozcan en tu pueblo?

4) Al ver las caras de los lectores de INTERNECIO, planteo la posibilidad de crear un espectáculo de masas. Propongo que se hagan batallas tipo Godzilla, pero «made in Spain». La primera pordría ser MOONLIGHT (el increíble mono gigante), contra la MEGACERDA (el monstruo mutante).

5) En fin, saludos a todos los necios y necias que leen la sección, y dile a THE ELF que sus reportajes son una razón de peso para comprarme la revista.

Remind Me Later, Málaga

Hola idiota. Tengo artritis, pero sólo en los puños, de las «leches» que te pego cada vez que me limpias los zapatos con la lengua. Pues tienes razón, soy un vago redomado y a mucha honra. Da la sensación que para tí eso es algo indigno... Pues tronco, no te preocupes, trabaja tú por mí y mándame el sueldo cada mes, me dejo apadrinar. Respecto a mi edad, pues es cierto, ya no soy un crío, pero comparado con los necios de **SUPER JUEGOS** soy un infante. Salvo **DOC**, que es un jovenzuelo pajero, el resto son mis abueletes. En fin, vamos a responder:

1) En primer lugar, de atractiva, salvo que la pongas patas arriba y con una sotana de cardenal, nada de nada. Aunque la verdad, al derecho o al revés siempre tiene la misma cara. Y de inteligente bueno, es un poco gilipuertas, pero vaya, por lo menos algo de cerebro puede que tenga. Si me escribe y me manda su número de móvil y su fauna inguinal es porque tiene la lejana esperanza de que algún día le dé un repaso. Primero quiero ver las fotos en bikini, para saber si tengo que tapar algo más que su cara de panoli. Por cierto, tu primera cartilla la leeré cuando la acabes, que todavía no dominas el «mi mamá me ama, mi mamá me mima, yo amo y mimo a mi mamá».

2) Por lo menos mi familia tiene vida sexual, no como la tuya, que naciste fruto de una inseminación accidental en la piscina del pueblo gracias a algún onanista anónimo. Tu madre sigue virgen (no me extraña), y tú soltero como tu padre. Más que yo, tu novia sí que es una mamífera bien desarrollada. Pregunta a tus amigos que te cuenten lo buena mamífera que es.

3) Lo que yo no sé, después de leerte a ti, es si existe vida inteligente en La Tierra. No pongo mi foto porque, además de crearte complejo, dejo la incertidumbre y así me cepillo a más lectoras que vienen con la curiosidad de conocerme. Cuando me ven ya se van quitando el refajo, como hizo tu hermana, que me dio tanto asco que se la tuve que pasar a **DE LUCAR**, el «acabadeirseunarubiaconunasgomas», que puede con todo, ande o no ande.

4) Yo os propongo otra cosa peor. Mandadme foto en traje de baño marcando michelín. Pásalo bien en vacaciones, coleguilla.

TOP NECIO

1. **El Yeti Simpaticón** — POR MANDAR GAYUMBOS DE ELEFANTE
2. **JARM** — POR SER MI BIOGRAFO PERSONAL
3. **Grij & Der** — POR SU REFLEXION SOCIAL
4. **Gaseosid Snake** — POR SUS CRUCIGRAMAS COÑAZO
5. **El culo de Javi** — POR ABANDONAR EL BARCO

GOLFOMENSAJES

El tarrina. Tu carta es casi tan patética como tu apodo. Espero que me cuentes a qué viene, a no ser que sea por lo mucho que te untan en tu curro de chulo de viejas.

Master DVIL. El imbécil malagueño me acusa de enchufismo y de no publicar sus dibujos... Pues macho, a ti sí que te la enchufan los mariposones de tu barrio. Ah, y digas lo que digas sigues siendo un depila-escrotos.

The Spetermen [los hombres petardos]. Que toda vuestra carta se centre en la homosexualidad me da que pensar. Venga, sed valientes y admitid vuestras desviaciones... total, de algo tenía que morir el gallo... Y tranquilos, no me meto con vuestras novias... no me gusta insultar a entes de ficción.

Paco, paquito, paquete. Los que vais de cultos recurriendo a diccionarios de sinónimos me producís diarrea. Menos cursilerías e igual te respondo, resabiado de dos duros.

The Führer. Reconozco que algo has mejorado, pero a veces me da la sensación que quien escribe las cartas es tu perro mariquita.

Pakoman. Saludos a la peña Manuel. No creo que me aguantéis ni una hora.

Ice. Vale, se lo dedico a **JARM**, pero cambiad de página Web, pringados.

Megacerda. Tus ataques a **Petrol** han sido un poco suaves. Sólo le has llamado mandril, psicópata, payaso, ladilla y vicioso.

Eskroto. Tu letra es casi ilegible.

PK2DKK. He guardado la carta...

Y al resto de «escribidores y dibujadores»... os espero muertos el mes que viene. Mi *email* es el de la revista, miradlo.

Moonlight «vuelvelhombre» responde atacando a un montón de necios

*¡Ese **Golferas**! No he podido resistir la tentación, a la vista de las últimas cartas. Voy a poner a cada uno en su sitio, y como sé que eso te gusta «musho», ahí va mi respuesta:*

*1) **Goreman**. Mira rapaz, esa es la cara que se me quedó tras ver a tu madre ataviada con un salto de cama y no sin antes despacharla reiteradas veces durante una noche loca de verano.*

*2) **Niño Er Meshero**. Me puse **Moonlight** porque a la luz de ese astro suelo transformarme en esa fiera viril que tanto gusta a eso que tu te empeñas en llamar mamá. ¿Te explicas ahora sus arañazos de la última luna llena?*

*3) **Goreman**. Que me llames feo (habría que verte), no es reprochable, pero que insultes a **Princess Baby**. ¿De verdad te parece fea? Ya quisieras algún día conseguir que se te acercara alguien así.*

*4) **Niño** y **Goreman**. No os tomaré en serio hasta que tengáis eso que los hombres tenemos y de lo que vosotros carecéis y mandéis una foto para que contemplemos vuestro bello rostro. ¡Sois unos «giñaos»!*

*5) **Adolfo Pérez**. ¿De qué vas? Eres patético con tus fotitos de famosos. Te daré un consejo: si buscas fama, gánatela currando y no a costa de los demás. Oye, todo un poema tu jeta, ya no tengo complejo de feo.*

*Ahí queda eso. Ya sé que no es mi estilo, pero el que busca guerra al final la encuentra. Vais a sufrir. Un saludo a mis colegas de «Musicar» de **Fuengirola**.*

Moonlight, Fuengirola (Málaga)

Después de tanto encajar ataques de todo el mundo, le debía la respuesta a Mr. Atapuerca, el mito de **Darwing** hecho hombre, pero, como él dice, con los suficientes epidídimos como para mandarnos su foto. Un hurra por **Moonlight**, y a ver qué se me ocurre:

1) Pero vamos a ver: si dices que es tan espantosa, ¿como es que luego te la beneficiaste? Eso no se hace, luego las imprudencias se pagan y vienen al mundo guaperas como tú. Macho, haberte ventilado al canario.

2) Y dale con las madres. Pero vamos a ver, ¿no crees que ya es chungo que engañes a una de tu edad, como para intentarlo con una mami? Prueba con su novia o su hermana, que da más juego y es más creíble.

3) Se te ve el plumero. Tú lo que quieres es tirarle los tejos a la pedorra de la **Princess Baby**. Macho, si ella ha sido una de las que más se ha metido contigo. Bueno, el trato no está mal, ella se mete contigo y tú en ella (pero te aconsejo que te plastifiques todo el cuerpo).

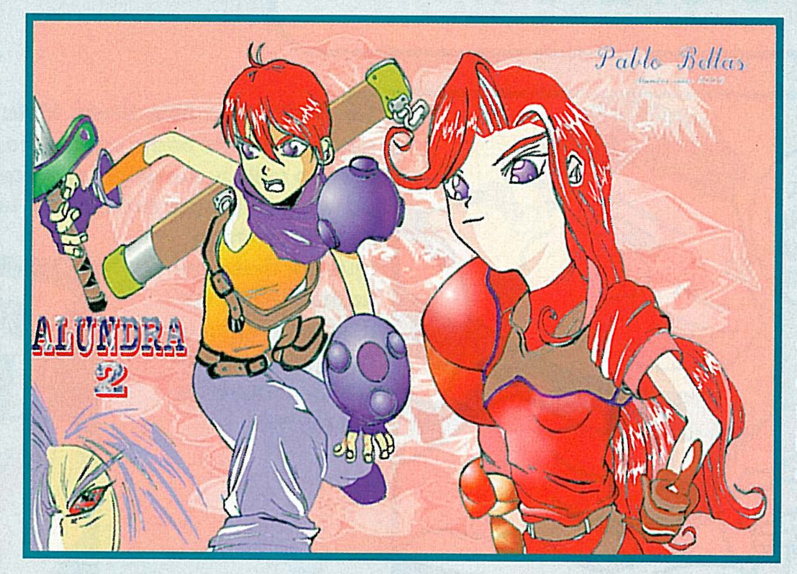
4) Ahí, ahí. Aquí que nadie critique los caretos lamentables de la peña sin primero poner el suyo (salvo yo, claro, que soy el que pincha y corta y hago lo que me da la real gana). Insisto en lo de las fotos en traje de baño, puede ser la bomba. ¡Y no vale meter tripa!

5) ¿Y no te parece poco trabajo perseguir a los famosos? ¿O hacer el ridículo en los concursos de televisión atacando a las mujeres y mostrando su torso peludo? **Adolfo** es un profesional del ridículo, un rebelde con causa. Es feo, eso sí, pero su novia se consuela conmigo.

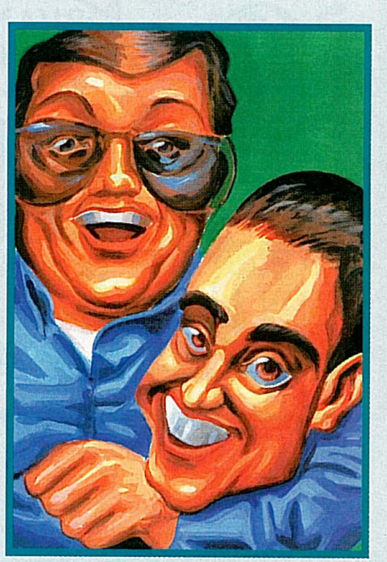
Ya verás las cartas que van a llegar...

La pared del W.C.

dibujos dibujos dibujos



Pablo Bellas ha hecho buen uso del *email*, y me ha mandado a la dirección de la revista (**superjuegos@grupozeta.es**) este bello dibujillo. Por cierto, no os olvidéis poner en el encabezamiento «SUPERGOLFO» para que no se me extravíen. Por cierto **Pablo**, muy chulo el dibujillo, aunque un poco mariquita.



Eduardo Paniagua sigue visitándonos mes a mes con sus «peazo» dibujos. En esta instantánea sacada de algún **Press Start**, vemos cómo **De Lucar** intenta que **Doc** averigüe el porqué es tan famoso su culo. Desde aquel día **Doc** no ha sido el mismo... ni «el culo de Javi» tampoco...



Bastardo me ha enviado por *email* un montón de dibujos, entre los cuales me quedo con éste, que es el que más me ha gustado... aunque no tanto como su bello apodo.

DEDICADO A CHICO ALEXIS, UN AMANTE DE LOS TELETUBBIES
09/06/2000
NO PUEDE SER ¡MORID MALDITOS!
UN ABRAZO
PEDRO JUAN GUASCH

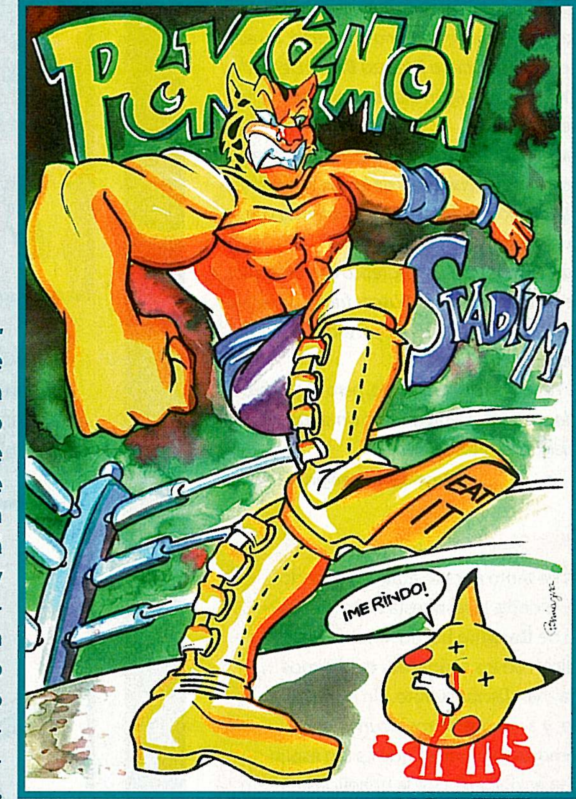
Pedro Juan Guash parece que no es muy amante de los **Teletubbies**. La verdad es que yo también los odio...



Ferry me envía esta imagen, sacada de **Internet**, como si fuera un dibujo. Lo pongo por lo buena que está la moza, farsante.

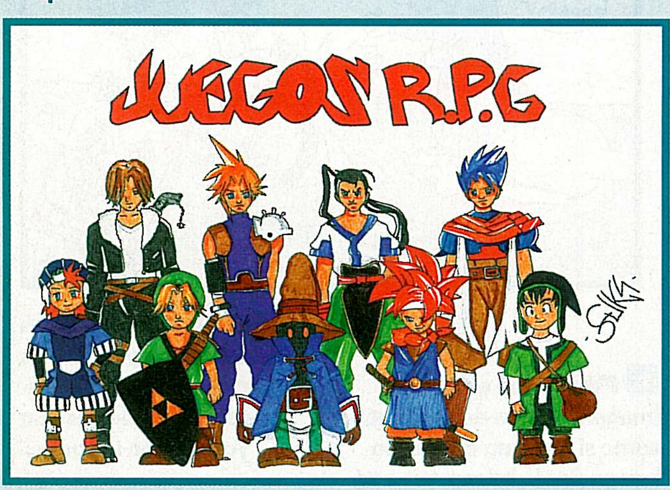


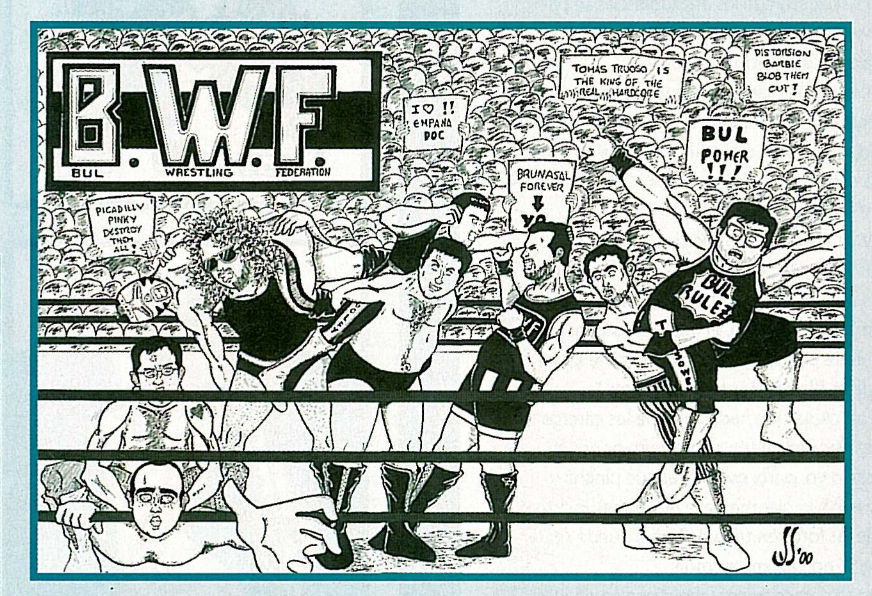
Guillermo Martínez Vela caricaturiza al colega MOONLIGHT (eso sí, insiste en que está hecho con mucho cariño e incluso se lo dedica). Como véis, nuestro malagueño de pro aparece con uno de tantos Pokémon que pululan por ahí, aunque por su tremendo tamaño yo diría que se parece más al inmenso YETI SIMPATICON (que por cierto, me ha mandado unos gayumbos inmensos que intentaré fotografiar aunque sea por partes).



Eduardo Paniagua repite de nuevo en la sección porque este dibujo poco o nada tiene que ver con los que suele enviarnos. La verdad es que está bien la variación, y siempre es conveniente dar de vez en cuando un giro a lo habitual. De nuevo es el fenómeno Pokémon el que protagoniza el dibujo.

Héctor Sancho Sanfelix recibe el premio a su insistencia con la publicación de este dibujo que recoge a algunos de los principales héroes de los *RPG*. No son todos los que están, pero sí son todos los que son.





Jorge J. Reyes García sigue maltratando a nuestro escanista y mandando dibujos tan grandes como los gayumbos del YETI SIMPATICON. Como siempre, la calidad es brutal a pesar de ser en blanco y negro.

LO MAS CALENTITO

POKEMON STADIUM

PVPR: ~~12.990~~
Precio Alcoste: 11.490
Descuento: 12%

NINTENDO 64
Pokémon STADIUM
incl. Transfer Pak
PAL VERSION

- MUSICA
- LIBROS
- DVD
- VHS
- INFORMATICA
- ELECTRONICA DE CONSUMO
- JUEGOS CONSOLA
- SOFTWARE PC
- PERFUMES Y COSMETICOS
- PAPELERIA
- VINOS Y LICORES
- REGALOS
- PELUCHES

SERVICIO URGENTE 4 H:
www.alcosteurgente.com
(Madrid capital y Barcelona capital)

Atención al cliente: 902 50 52 54

ESTAR A LA ULTIMA EN JUEGOS TE COSTARA MUY POCO

Solero&Solero

www.alcoste.com
Los más vendidos al mejor precio



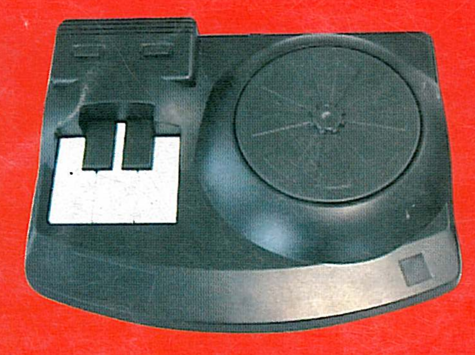










* Mando incluído en el juego.

DISFRUTA TUS VACACIONES



